Vol.146
『FFIX』ソフト100本プレゼント＆MCシール付録でこの夏も電撃はアツイ！
平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年6月23日発行（隔週金曜日発行）第6巻第16号通巻142号
電撃 プレイステーション
PlayStation
2000 6/23
定価490YEN
総力特集
スーパーロボット大戦α
序盤から中盤までを、システム解説とチャートで完ペキ攻略！
PS2で見る！原作アニメDVDも紹介！
初夏の大感謝プレゼント
『ファイナルファンタジーIX』ソフト100本ほか、人気ソフト＆豪華グッズが当たる！
最新情報
幻想水滸外伝Vol.1
ハルモニアの剣士
ドラゴンクエストVII
エデンの戦士たち
ペルソナ2 罰
エルダーゲート
徹底攻略
ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの
エヴァーグレイス
オールスター・プロレスリング
特別付録
メモリーカードシール
『FFIX』ほか人気タイトル満載！
PS2のDVDビデオ操作にも完全対応!!
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

PlayStation

さらば宇宙戦艦 **ヤマト** 愛の戦士たち

前作の1.5倍の最新映像を携えて帰ってきた。原作を踏襲した3D艦隊戦の追加など、ゲームシステムも更にパワーアップ。

発売中!

標準価格:¥7,800 [3枚組]

©松本零士／東北新社・バンダイビジュアル
©BANDAI 2000

PlayStation

デビルマン

悪魔復活!28年前の原作「デビルマン」のゲーム化。デーモンからひたすら逃げる不動明編と敵をなぎ倒す悪魔人間編の2部構成。

発売中!

標準価格:¥5,800

©2000永井豪／ダイナミック企画
©BANDAI 2000

PlayStation

機動戦士ガンダム ギレンの野望 **ジオンの系譜**

ジオン軍のギレン総帥、あるいは連邦軍のレビル将軍となり、大局的な視点から陣営を指揮する戦略SLG。

発売中!

標準価格:¥6,800 [2枚組]

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2000

PlayStation

聖戦士ダンバイン ～聖戦士伝説～

あのバイストン・ウェルの物語が、シミュレーションRPGでよみがえる。TVアニメをベースにした「if」の物語が展開。

発売中!

標準価格:¥6,800

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2000

PlayStation

実名実況競馬 **ドリームクラシック**

驚喫の音声実況レースで、実名調教師16名が育てた、実名馬2000頭に、実名騎手54名が騎乗。さらにリアルに競馬を遊べ。

発売中!

標準価格:¥5,800

©BANDAI 2000

PlayStation

PUNCH THE MONKY! GAME EDITION

ルパン三世のテーマ曲をリミックスした大ヒットアルバム「パンチ ザ モンキー!」がリズムアクションゲームとして登場。「パチモン3」の最新曲も収録。

6月22日発売予定

標準価格:予価 ¥5,800

©モンキー・パンチ／TMS・NTV
©BANDAI 2000

PlayStation the Best

SDガンダム **GGENERATION** ザ・ベスト

全ガンダムストーリーから思い出深いシナリオを42話もベストチョイス。470体のユニットと160名のキャラクターが登場!!

発売中!

標準価格:¥2,800

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999

Dreamcast

機動戦士ガンダム ギレンの野望 **ジオンの系譜**

あの名作、プレイステーション版「機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜」が完全移植!!専用HPにアクセスして最新情報をゲット可能だ!!

6月下旬発売予定

標準価格:予価¥6,800 [2枚組]

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2000

PlayStation

さらに、進軍せよ!

6月29日発売予定

予価2,800円(税別)

[1枚組] セーブデータ集

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2000

ATTENTION!!
安彦良和氏作画によるジャケットが目印だ!

Illustrated by Yoshikazu Yasuhiko
第三勢力モード&史実シナリオがプレイ可能!
全勢力で遊べたり、初級者・上級者向けデータ、歴史の再現シナリオや異色の戦場まで、セーブデータが盛りだくさん!
より自由に&史実シナリオ
●全モードの「資金・資源・技術強化」データ
●オデッサを奪還せよ! ●ア・バオア・クーから反撃せよ!
より過酷に&異色シナリオ
●全モードの「資金、資源、技術低下」データ
●ジオンの魂(ザク)でクリアせよ! ●ギレンのみでクリアせよ!
全部で40以上のデータを収録!!
なお、もっと楽しめる特典として、クイズモード、全音声試聴などを多数用意!
プレミアム特典
2000年夏発売予定の「SDガンダム GGENERATION-F」のムービーを先行公開!
さらに…
全10勢力の特製メモリーカード用シール付き!
※このソフトのセーブデータでのゲームプレイ及び、全音声試聴を行うには、プレイステーション専用ソフト「機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜」が必要です。
マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
バンダイゲームステーション 03-3847-5090[受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
●価格はメーカー希望小売価格です。●表示価格は税別になっております。
株式会社バンダイ
コンシューマ事業部
BANDAI

PlayStation®2
巨匠・本宮ひろ志作画のキャラクターが
ふるえる心を熱くさせる、熱血硬派なアクション巨篇。
修羅部ウメ 声・郷里大輔
結城洋介 声・飛田展男
山田芳江 声・磯辺万沙子
小岩井四郎 声・保志総一朗
十文字彩 声・百々麻子
成田兼男 声・広瀬正志
建設重機に命を乗せて、男たちの意地と根性が火花を散らす!!
豪華声優陣でおくるフルボイスの熱いストーリー
6種類の重機の特性を活かして、敵をぶっ壊せ!
"プレイステーション 2"ならではのド迫力3D喧嘩バトル
ゲージを高めてド派手な必殺技をぶちかませ!「ぶちギレシステム」
ボタン連打で言葉の応酬!もう一つのバトル「口喧嘩システム」

PlayStation
魂を揺さぶるフルボイス2枚組！
参加声優はなんと100名以上！イベント、バトルなど、
フルボイスでゲームが進行するぞ。
声を合わせてキメ技を叫べ！
「合言葉は勇気！」
人類史上最大の危機を救え!!
システム、グラフィック、音声、シナリオ、そして演出。
ゲーム要素のすべてが格段に進化したシリーズ第2弾！
BRAVESAGA 2
NOW ON SALE!!
戦略要素も本格的！じっくり楽しめるぞ！
SLGとしての面白さもバツグン！複数の敵を一気に狙う
マップ兵器や高低差のある3Dマップで、戦略に深みが出るぞ！
時空を越えたコンビネーションクロス！
前作では同作品のキャラに限定されていた合体技、
コンビネーションクロスが作品のワクをこえた
組み合わせで可能に！
ファン感泣！勇者王、ついに出撃！
勇者シリーズ最強最後のヒーロー、GGG(スリージー)参戦！
獅子王ガイやミコトも登場して、キミと一緒に戦うぞ！
シミュレーションRPG
7,800円（税別）
好評発売中
謎のプレゼント第3弾！
シークレットプレゼントの賞品、応募先は説明書の中に!!
©サンライズ
©サンライズ・名古屋テレビ
©TAKARA CO.,LTD.2000
一あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
※価格は希望小売価格です
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TAKARA

CONTENTS

2000/06/23 Vol.146

電撃特報

GAME INDEX

PS

PS2

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MC2…PS2専用メモリーカード、MT…マルチタップ、MT2…PS2専用マルチタップ、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

総計500人に当たる!
初夏の大感謝
話題の『FFIX』を手に入れるチャンス!!
7月7日にスクウェアから発売される、究極のRPG『ファイナルファンタジーIX』。シリーズの原点である〝ファンタジー世界〟への回帰をテーマに、最新の技術と多彩なアイデアを満載した、この夏最大の話題作だ。この作品を100名の読者に、ドーンとプレゼントしちゃうぞ!!
今世紀最大の感動がキミの手元にやってくる
1
『FFIX』
FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX
100名
新たな〝クリスタルの伝説〟を描いたシリーズ最新作!!
SQUARESOFT
PlayStation

プレゼント

いつもＤＰＳを読んでくれている読者の皆様に感謝の思いを込めて、大プレゼント企画を実施!! ガンガン応募して超豪華＆レアグッズを手に入れよう!!

このページの賞品の提供は…スクウェア、コナミ、エレクトロニック・アーツ・スクウェア、ガスト、エニックス、フロム・ソフトウェア、アトラス、ウエップシステム、エクシング・エンタテイメント、カプコン、日本一ソフトウェア、バンダイ、バンプレスト、トワイライトエクスプレス、イースリースタッフ、アイレム・ソフトウェアエンジニアリング、ハムスター、ICS（順不同）

このページの賞品の提供は…マックスファイブ、DaZZ、タカラ、日本一ソフトウェア、ソフマップ、ブロッコリー、キッド、フロム・ソフトウェア、ウエップシステム、テクモ、カプコン、ローゼンクィーン商会、マイクロキャビン、トミー、セタ、アスキー、スティング、データム・ポリスター、バンダイ、メディアワークス（順不同）

E3で手に入れたゲームグッズ

世界最大規模のゲームイベント、E3で本誌編集部員が手に入れてきたプレミアムグッズだ!!

74 メタルギアソリッド2 SONS OF LIBERTY クリア文鎮 **1名**

75 ペルソナ2 罰 特製ポスター **5名**

76 DINO CRISIS2 Tシャツ **2名**

77 「メタルギアソリッド2 SONS OF LIBERTY」パンフレット **5名**

78 日本一「マール王国の人形姫 RHAPSODY」サントラCD **5名**

79 ストリートファイターEX3 Tシャツ **1名**

応募のきまり

欲しい賞品が決まったら、P.114の注意書き通りに、付属のアンケートハガキで応募してください。このプレゼントのしめ切りは6月22日（消印有効）。当選者の発表は、本誌Vol.149にて。なお、アンケートの回答内容はプレゼントの当選・落選には一切関係ありません。また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅くなる場合があります。ご了承ください。

しめ切り **6月22日**（消印有効）

information Sofmap予約スタンプカードで激レアアイテムをゲッチュ!!

NEW Stamp Card ソフマップTVゲームスタンプカード

6月のアイテムは…

10pts で コレ

20pts で コレ

『FFIX』プレミアムグッズが電撃読者だけに当たる!

『FFIX』を楽しみにしているDPS読者にうれしいお知らせ!! 現在デジキューブでは、『FFIX』を予約すると黒魔道士ビビのぬいぐるみがもらえる、予約キャンペーンを実施。このぬいぐるみのタグに付いているチケットと、Vol.148（6月23日発売）かVol.149（7月7日発売）（※1）に付いている応募券をハガキに貼って応募しよう。なんと抽選で1000名様に「FINAL FANTASY IX デジタルトレーディングカード」（※2）が当たるのだ。カードサイズの特製CD-ROMで、中には約40種類の美しいCGや、カレンダーなどが収録されている。電撃読者にしか手に入らないアイテムだ。

「FAINAL FANTASY IX デジタルトレーディングカード」

◀カードサイズの特製CD-ROM。

気になるCD-ROMの中身はこんな感じだ!

CD-ROMの中には、『FFIX』のキャラや画像を使ったカレンダーソフトが収録されている。週・月ごとに変化する美しいCGで、キミのパソコンを彩ることができるぞ!

▲▶月間・週間カレンダーやスケジューラー、誕生日のBONUS画像など、楽しい機能と仕掛けがいっぱい。

詳しくは次号のDPSをチェックだ!!

このアイテムを手に入れるためには、デジキューブの予約特典をゲットする必要がある。さっそく近所のデジキューブと提携しているコンビニで、『FFIX』を予約しよう。応募券と詳しい応募方法は次号Vol.148に掲載されるので、楽しみに待っていてね。

応募の流れ

1. デジキューブで『FFIX』を予約
2. 黒魔道士ビビの人形をゲット
3. 人形のタグのダブルチャンスチケットと電撃PSVol.148か149の応募券を貼ってハガキを出す
4. 抽選で1000名様にデジタルトレーディングカードが当たる

※1……DPS以外にも、DPS-Dや電撃王、東京ウォーカーの3誌にも応募券が付いてきます。
※2……このCD-ROMは、Win専用です。
注：CD-ROMのラベルと画像データは実際にプレゼントされるものと異なります。

DENGEKI SCOOP
電撃特報 1
幻想水滸外伝™
Vol.1
ハルモニアの剣士
壮大な世界観と個性豊かなキャラクターたちで熱狂的な支持を集めたRPG『幻想水滸伝』シリーズ。その最新作がなんとAVGになって登場。気になるシステムと登場キャラに鋭く迫る!!
PS AVG 幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士
秋予定
▶コナミ
▶価格未定
▶MC（ブロック数未定）
紋章をめぐるもう1つの戦いとは――
真なる紋章を追って
青年はハルモニア神聖国
幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士 PS

名作RPG『幻想水滸伝Ⅱ』の世界を側面から描くAVG

1998年12月に発売された『幻想水滸伝Ⅱ』はいまだ多くのファンから圧倒的な支持を受ける、コナミの看板的RPGシリーズだ。そのシリーズから、いよいよ新作が登場する！『Ⅱ』の世界観と物語をベースにし、新たなキャラを数多く交えた新作のジャンルは、なんとAVG。『Ⅱ』では語られなかった物語の側面を、AVGオリジナル主人公・ナッシュの目から追うというもの。『Ⅱ』の人気キャラも多数登場するぞ。本作は2巻に分かれており、2001年春には『Vol.2』も発売される予定だ。今回はまずナッシュの正体とシステム、物語の展開を追っていくことにしよう。

◀『Ⅱ』では語られなかった部分の物語が、ナッシュの目を通して展開していくことになるのだ。

『外伝』の主人公 ナッシュ・ラトキエ

▼独特のしゃべり方が人気だった、吸血鬼のシエラとナッシュがからむシーンも。

ハルモニア神聖国に仕える、辺境警備隊・特務員の1人。『Ⅱ』の主人公が持つ「真なる紋章」の調査を任され、旅立つことになる。

ファン待望の新作!!
『Ⅱ』で活躍したキャラクターたちが
続々登場のAVG!!

を旅立つ…

大陸の覇権を争う熾烈な闘争、その裏側に潜む真実…。それはやがて未来をも変えていく。

果てしない広がりを見せる『幻想水滸伝』の世界

中国四大奇書の1つ「水滸伝」のテイストを採り入れた本シリーズには本家本元と同じように108の宿星を宿したキャラが登場する。登場キャラの個性は強く、和洋折衷何でもありで、西洋の騎士を思わせるキャラ、日本の武士を思わせるキャラ等々、見た目もさまざま。初代『幻想水滸伝』に登場したキャラの一部が戦争終結後、再び紋章の力に呼び寄せられ、新たな仲間と集い、『II』にも登場を果たす。1つの世界観を共有しつつ、大きな戦いの流れが描かれている。

『幻想水滸伝』

PS版　95年12月15日発売
ベスト版 98年11月29日発売　オープン価格

暴君と化した皇帝に解放軍が立ち上がる！

過去の戦いで英知の限りをつくし、勝利を収めた「赤月帝国」皇帝バルバロッサ。だが、宮廷魔術師に魅入られた皇帝は政治を顧みなくなり、国は混乱の一途をたどる。しだいに民衆の不満はつのり、やがてその怒りは、オデッサ・シルバーバーグという女性が率いる解放軍を形作るまでになった。帝国軍と解放軍の戦いは熾烈を極め、オデッサは志半ばにして命を落とす。オデッサの遺志を継いで、解放軍のリーダーとなるのが帝国六将軍の1人、テオ・マクドールの息子（主人公）だ。彼は天才軍師をはじめ、エルフやドワーフなど異種族たちの力を借りて、じょじょに勢力を盛り返し、ついには皇帝バルバロッサ＝赤月帝国を打ち倒す。解放軍はその後、トラン共和国を築くが、英雄と呼ばれた主人公はいずこかへと旅立つ。

『幻想水滸伝II』

PS版　98年12月16日
ベスト版 99年12月9日　オープン価格

世界の命運を賭けて108星が再び集結

赤月帝国が倒れ、トラン共和国が建国されてから3年後。大陸の北方にある軍事大国・ハイランドと、5都市1騎士団が加盟するジョウストン都市同盟の間に休戦協定が結ばれた。だが、双方のトップ同士の独断で決定した協定に、ハイランド軍部内から反発の声があがり、軍の指揮権は独裁的な考えを持つハイランド皇帝の息子・ルカに移行。ルカの独断により、いつ協定が破られてもおかしくない状況に陥るさなか、事件が起こる。主人公と幼なじみのジョウイが所属するハイランド軍の少年兵部隊が夜襲を受けてしまうのだ。主人公とジョウイはからくも窮地を脱するが、都市同盟軍に捕らえられ、捕虜となる。事件後、少年兵部隊を襲ったのは同盟軍とされ、これを機に、ルカが率いるハイランド軍は都市同盟に侵攻を開始。世界の命運を賭けた戦いの幕が開いた。

そして、『外伝』で語られる物語とは？

軍事国家ハイランドと、それに対抗する都市同盟の戦いを描いた『II』。新作の『外伝』では、『II』の戦いの裏側を見せつつ、ハルモニア神聖国より真の紋章探しを命じられた兵士・ナッシュが独自のシナリオを展開していくことになる。

ジャンルはシンプルな分岐選択式のAVGだが、膨大な数のビジュアルシーンが用意されている。今回紹介した画面はほんの一部で、『II』のキャラもさらに登場する予定だ。

シエラ

真なる27の紋章の1つである「月の紋章」の継承者。400年ほど前に、月の紋章を奪って逃走した仲間のネクロードを追って旅している。

◀『Vol.1』の最初の章で、ナッシュは吸血鬼の長である少女・シエラと出会い、彼女の私用になしくずし的につき合わされる。

▲戦いに巻き込まれ、両親を失ったピリカとナッシュがどんな会話を交わすのだろうか。気になる！

『Ⅱ』の人気キャラが多数登場！

『外伝Vol.1』『Vol.2』ともに、『Ⅱ』の人気キャラが多数登場し、ナッシュとから み合っていく。『Vol.1』は全部で4つの章があり、最初に登場するのが左ページで紹介しているバンパイアのシエラだ。もちろん、『Ⅱ』の主人公や姉のナナミ、幼なじみのジョウイたちも登場するので、ファンには見逃せない展開が期待される。また、『Ⅱ』では敵役として登場したルカや、その妹ジルなどハイランド側に立つキャラも登場。『Ⅱ』で彼らがなぜ戦いを起こしたのかをみずから語る場面も見られるのだろうか。

『Ⅱ』の主人公

ハイランド王国の小さな街キャロの出身。2つに分かれた「始まりの紋章」のうち、「輝く盾の紋章」を宿し、戦いに身を投じる。

ナナミ

主人公と一緒に養子として育てられてきた。姉の立場として常に主人公をはげます元気者だが、日々激化する戦いに心を痛めている。

ジョウイ

主人公の幼なじみ。戦いに巻き込まれ、「始まりの紋章」のうち、「黒き刃の紋章」を宿すことで、主人公と違う道を歩み出すことになる。

▶おてんばナナミは料理が得意!? キャラの個性に触れたエピソードも満載。

▲はりきり屋のコボルト族も登場。
▼ルカの妹で、戦いの道具として利用されるジル。

▼ピリカを含む、『Ⅱ』の主人公たちにナッシュがどう関わるのだろうか。

ルカ・ブライト

ハイランド軍を率いる同国皇子。冷徹で傲慢な性格の彼は、強大な力を持つ「獣の紋章」を利用し、世界の破滅を企てることになる。

ジル・ブライト

ハイランド国の皇女で、ルカと血はつながっていない。気丈な性格であるものの、戦乱の中、道具として利用され、悲劇の道をたどる。

KEY WORD

世界に散らばる「真なる27の紋章」とは？

【現在、所有者が確認されている紋章】		
生と死を司る紋章	覇王の紋章	月の紋章
風の紋章	獣の紋章	門の紋章
竜の紋章	夜の紋章	土の紋章
円の紋章	始まりの紋章(黒き刃と輝く盾)	

KEY WORD

多くの謎を秘めた「ハルモニア神聖国」とは？

KEY WORD

『Ⅱ』のキャラはどう関わってくる？

『幻想水滸伝外伝』について開発スタッフが熱く語った！

幻想水滸外伝 開発スタッフスペシャルインタビュー！

『幻想水滸伝』の世界観を共有して、いろいろなことを

壮大無限な世界観を誇る『幻水』シリーズ生みの親・村山吉隆氏と、そのイメージを音で表現する東野美紀さんに『外伝』の魅力を語っていただいた。重厚なシナリオと魅力的なキャラ、そして耳に残るサウンドから見た『外伝』のおもしろさとはいったい!?

1つの世界がさまざまな切り口を見せる『幻水』ワールド

――『外伝』を制作しようとした意図を教えていただけますか？

村山吉隆氏（以下、村）：『幻想水滸伝』というシリーズを始めるときに、同じ世界を共有していろいろ作ってみようというアイデアが最初からあったんです。それは別にRPGに限ったことではなくて、できたらほかのジャンルでも同じ世界観で遊べたら楽しいかなと。もう1つは、RPGだと次の作品が出るまでの間がかなりあきますよね。『Ⅱ』は単独でも遊べるんですが、『Ⅰ』のファンへのサービスという要素もちょこっと入れたんですよ。それで、今度は『Ⅱ』を遊んでくれた人に楽しいものを提供できたらいいなということで考えました。

――『外伝』では『Ⅱ』のキャラが多く出るようですが、全部で何人ぐらい登場しますか？

村：『Ⅱ』のシナリオに深く関わっているキャラはできるだけ出していきたいんですが、108人全員出すというのはさすがに無理があるんですよね。『外伝』って『Vol.1』『Vol.2』があって、この2本で1つの大きな流れが描かれるんです。『Ⅱ』のキャラはそれぞれにファンもたくさんいますから、『外伝』にもできるだけ多く出したいと考えていますが、キバ将軍など亡くなっているキャラもいますから、出し方が難しいところもありますね。

――『外伝』の主人公ナッシュは、これまでのシリーズの主人公たちと比べると、わりと大人っぽい雰囲気ですね。

村：そうですね。過去2作品の主人公はあえて年齢の設定はしていないんですが、イメージ的にはだいたい15〜16歳ぐらい。でも、『外伝』のナッシュは20歳代を設定しています。一見格好いいキャラなんですが、中味は明るいという感じ。けっこうずっこけなところもあります。僕としては「軽めのビクトール」というイメージ（笑）。プレイヤーが自分自身を投影できるRPGと違って、ある程度設定が決まっているキャラが先導して物語を展開していく形にしています。『Vol.1』では『Ⅱ』のキャラの側面を見せつつ、ナッシュがからんでいく形なんです。ただ、『Ⅱ』のキャラを前面に出すだけではつまらないですから、ナッシュ自身の立場もおいおい語られていくことになります。

(株)KCE東京　制作第4部　ディレクター
村山吉隆氏
『幻水』シリーズの世界観とシナリオ、キャラを手がける、いわば生みの親。この人がいなければ『幻水』は始まりません。

――ナッシュはハルモニア神聖国の使命を受けて紋章探しに……という設定ですが、ハルモニアは今のところ謎が多い国ですよね。『外伝』でかなり明らかになるんでしょうか？

村：そうですね。どのような場所なのか

サウンド面から見た『幻想水滸外伝』

──『外伝』の制作が着々と進んでいるようですが、音楽も新たに作られるんでしょうか？
東野美紀さん（以下、東）：基本的に『外伝』は、『Ⅱ』がバックボーンとなっていますから、耳になじみのある曲が多いですね。最初はちょこっとだけアレンジしようと思っていたんですが、気づいたら周りのスタッフが驚くほど手を入れてしまったものも（笑）。聞きなれた曲でも、新しい気持ちで楽しんでもらえると思います。完全に新規の曲は『Vol.2』で出ます。今回はAVGということで、音楽自体があまり主張しないように心がけましたね。AVGの場合は一枚絵がメインですから、音楽のテンポも若干ゆったりとした感じになっています。
──東野さんご自身、『外伝』にはどんな印象をお持ちですか？
東：仕事を忘れてシナリオを読みふけってしまいました。私はシナリオから曲のイメージをわかせていくので、村山にも「早く続きを書いてください!」って言ってます。ファンの人なら、本当にうれしいだろうなという内容なので、音楽もそれに合わせて、うまくリンクするように考えて作っています。たとえば、ナナミが料理しているシーンがあるでしょう？　あれは『Ⅱ』では語られていませんよね。ああいうのを見ると、ここではどんな音楽を流そうかとワクワクしてきますね。『外伝』のサントラ盤も発売される予定ですよ。
──サントラというと、つい先日『Ⅱ』のアレンジ集が発売されましたよね。
東：はい。『幻水』のファンの人に楽しんでもらえるものをいろいろと考えていて、やっぱりアレンジCDが一番いいかなと思いまして。イメージを"エスニックな街の音楽紀行"として、Vita Nobaの吉野裕司さん、そして上野洋子さんにボーカルアレンジと古楽器を使ったアコースティックなアレンジをお願いしました。このアルバムでファンの人が『幻水』の世界をもう一度旅してくれたらうれしいですね。
──東野さんとして、『幻水』にはどんな印象をお持ちですか？
東：これは村山とも共通しているんですが、乾いた草原とか青空というイメージがあるんです。青空の下、草原を主人公が走っていくといった感じ。『外伝』の曲にも力を入れますので、楽しみにしていてください。

『幻水』シリーズでは、壮大ながらも透明感を感じさせる曲を数多く（『Ⅱ』では100曲以上）手がけてきた。先日『Ⅱ』のアレンジ集「ORRIZONTE」が発売

『外伝』は私自身がとても楽しんでいます

CD好評発売中

各2枚組で、ゲーム中に流れたBGM計105曲を収録。どちらも、¥3,364で好評発売中。

『Ⅱ』の代表的な楽曲12曲にアコースティックなアレンジが施されている。¥3,059

とか、ハルモニアで何が起きているのかぐらいは見えてくると思います。ただ、全貌は出てこないと思います。
──ハルモニアが語られるとなると、ルックとササライたちも登場しますか？
村：それはまだ言えません（笑）。
──AVGということですが、グラフィックの枚数が多そうな印象を受けますが。
村：バリエーションは多いと思います。AVGはテキストが多くて、それを読んでいる時間ってRPGよりも長いですよね。プレイヤーを飽きさせないためにも、細かい動きなどのパターン数はけっこう多いですよ。オープニングにはアニメーションも入りますし、デキは『Ⅱ』以上にいいです。カッコいいアニメーションなので、期待していてほしいですね。
──おまけ要素などもありますか？
村：一応、隠しシナリオを用意しています。どんな条件で隠しシナリオが出現するかは、まだ秘密ですが、爆笑ものですよ。なにやらスゴイ状態になっています（笑）。『Ⅱ』でいえば、料理対決イベントのノリに近いかな。『外伝』自体、明るくて楽しいお話にしようとかなり努力したんですが、どうしてもシリアスな要素が多くなりますね。基本的にはRPGと似た感じの雰囲気で、シメるところはシメて、ハジけるところはハジけるといった感じでしょうか。
──RPGとAVG、作り方の違いで苦労された部分はありますか？
村：AVGのシナリオを書くのは、これが初めてなんですよ、僕は。だから、全体的にどれぐらいのボリュームになるか、まだ見えないところもありますね。RPGの場合は町の人のセリフをはじめ、本筋には関係のないセリフもけっこうあるでしょう？　それに、プレイヤー自身が進める部分、戦闘シーンやミニゲームなどがありますから、お話を語る時間としてはRPGのほうが短いんですよ。対してA VGはシナリオを語ることがメインですから、そのへんのタイミングの取り方が難しいですね。プレイヤーを休ませるところとひきつけるところ、その間の取り方のバランスがね。純粋にシナリオの展開だけに頼ることになるので、頭を悩ませつつもがんばっています。
──現在、開発状況はどれぐらいですか。
村：60%ぐらいでしょうか。RPGとは少し違った感覚の、新しい『幻水』の物語を楽しんでもらえたらうれしいですね。
──ファンにとっては『外伝』以降の展開も気になるところなんですが。
村：『Ⅲ』のことでしょうか（笑）。こっちもがんばって作っていますよ！

▼『外伝』によって、キャラへの思い入れがさらに深まるかも!?

KEY WORD

謎の新キャラも登場！

やってみたいんです。

隠しキャラ発覚!!

これまで明かされなかった新キャラを本誌独占初公開!!

ELDERGATE™ エルダーゲート

いよいよ発売まで1カ月を切った『エルダーゲート』。これまで何度も本誌で紹介してきたが、ここにきてさらに2人の新キャラの存在が判明！　今回は、その新キャラを中心に、主人公と旅する仲間にスポットを当てて紹介だ!!

光と闇の加護を受けた2人の仲間

特殊部隊を抜け出した楽観的なムードメーカー

ピエール 光

いつも陽気で人当たりのよい、憎めないタイプの22歳。その明るい性格とは裏腹に、以前は辺境の軍隊で特殊部隊の訓練所に籍を置いていた。その能力は優秀で、高い戦闘力を持つが、軍隊での生活が性に合わないと、国を脱出。放浪の身となった。

◀斬撃系の武器の扱いに長け、片手剣を好む。

闇魔法を使いこなす物静かで穏やかな女性

闇 オルフェア

代々、暗殺を生業（なりわい）としてきた家系の末裔（まつえい）。幼い頃から暗殺術を叩き込まれ、魔力、剣技ともに高い能力を持つ。ややネガティブな性格で、たまに不吉なことを言って、場の雰囲気を壊してしまうこともある。そんな自分を変えるために、彼女はあてのない旅に出たのだった。

▶吸収など、闇属性特有の魔法を使いこなす。

じつは！ 対になるイラストが存在する！

「D32」をチェック!!

システムチェック SYSTEM CHECK ❶

仲間の呼び出しは教会で!!

上で紹介した2人をはじめ、登場する8人の仲間とは冒険中に出会うことになる。そして、1度出会った仲間は、街の教会でいつでも呼び出すことができるぞ。ただし、パーティは主人公を含めて最大3人まで。そのときの状況に応じて、最適なメンバーを選ぶことが、ゲームを攻略するうえで重要になってくるのだ。

いつでも召喚可能!

◀▲登場する仲間は、入手した精霊石の属性で変化。グレンとアイシャは必ず仲間になる。

電撃特報 ▶ エルダ… PS

精霊世界で主人公とともに戦

個性豊かな彼らを再チェック！

[illegible]……かり読んで発売に備えてほしい。次号では、いよいよ攻略スタートだ！

◀1人でも冒険を進めることは可能だが、まず生き残ることはできない。必ず3人で行動せよ。

精霊使い 主人公フィート

たまたま「ゲート」を監視していたため、世界の歪みから取り残された精霊使いの見習い。精霊石から精霊力を引き出し、その力を仲間に分け与えることができる。また、すべての職業につくことができるのは、主人公だけだ。ちなみに右のイラストは、魔法使い系。

▲ゲートに入ることができるのは、主人公だけ。

世界の消滅から運良く逃れた見習い精霊使い

グレン 炎

熱い闘志を胸に秘めた馬鹿正直な熱血野郎

とにかく単純で、すぐに熱くなりやすい性格の18歳。胸の内にくすぶっている燃えたぎる闘志を発散するため、主人公とともに冒険をする。仲間の中で最も腕力が上がりやすいキャラクターで、戦士系の職業であるナイトやソードマスターになれば、無類の強さを発揮してくれる。また、魔法使い系の職業で登場した場合は攻撃魔法を得意とし、とくに自分の属性である火炎魔法は圧倒的な威力を誇る。イラストは、魔法使い系のものだ。

▲[illegible]手剣や両手剣を使いこなす。

氷 エストール

論理的に物事を考えるちょっと皮肉屋の青年

進んで冒険に出かけるタイプではないが、精霊からの啓示を機会に知識を広めるため冒険へ。論理的に物事を判断するため、周囲の人間からは冷たく利己的な性格だと思われがち。だが実際は、常に仲間のことを考えるやさしい青年である。戦士系の職業の場合、レイピアなどの腕力を使わない武器を好み、魔法使い系では氷結魔法を使いこなす。イラストは、戦士系だ。

▶戦士系、魔法使い系のどちらの職業もそつなくこなすバランスのよいキャラだ。

システムチェック SYSTEM CHECK ②

職業は戦士系と魔法使い系の2系統！

『エルダー』に登場する職業は、大きく分けて戦士系と魔法使い系の２つ。仲間の職業は、自動的に決定されるぞ。

戦士系

▲腕力重視と素早さ重視の２種類が存在。

魔法使い系

▲レベルが上がると新たな魔法を覚える。

主人公の職業は…？

主人公の職業は、冒険へ出るときにプレイヤーが選択できる。また、職業はゲートに精霊石を持ち帰ると増えていくぞ。

●登場する職業例

戦士系	魔法使い系
●ファイター 基本的な戦士。腕力が高く、肉弾戦に向く。	●メイジ 杖に宿した精霊力で魔法を使う職業。
●マジックナイト 精霊石を装備することで魔法も使える戦士。	●アークメイジ メイジの上級職で、魔法の威力がアップ。
●レンジャー 弓矢を使う狩猟の民。特殊技能も持つ。	●ウィザード 精霊石を攻撃に集中して装備できる特殊職。

う頼もしい仲間たちを紹介!!

アイシャ 水

敬虔なモンクを父に持つしっかり者の16歳

水の精霊からの啓示を自らの運命と受け入れ、冒険に出た女の子。父親が修行を積んだモンクのため、幼い頃から護身術を学んでおり、自分の身は自分で守るが信条。また、父親は医者でもあるため、魔法使い系のときは、回復魔法を得意とする。戦士系の場合は、モンクのしきたりにより刀剣は使わず、ナックルやメイスといった打撃系武器を使用する。イラストは戦士系。

▲初登場時はメイジとし

エレノア 雷

勝負事が大好きな気性の荒い女性

とにかく勝負事が大好きな、20歳の女性。雷の精霊から啓示を受けたが、そんなことより単純に戦いを求めて主人公の仲間になる。一応、破壊や殺戮が好きなのではなく、戦闘における駆け引きが好きらしい。攻撃面においては、打撃、魔法ともに高い能力を持ち、動きも素早い。戦士系の場合は、その素早さを生かした攻撃で、敵を翻弄。魔法使い系の場合は、雷撃魔法を得意とする。イラストは、魔法使い系。

ディオーネ 風

弓の扱いに長けた自由奔放な女の子

狩猟生活を行なう民の出身で、弓を使わせれば右に出る者はない。束縛を嫌う性格で、精霊の啓示を受けたものの、あまり乗り気ではないらしい。そのうえ、「なんとなくおもしろそう」という理由で主人公に同行するなど、気まぐれ屋でもある。戦士系の場合、シーフやレンジャーなどの特殊な職業につくことができ、罠の発見や解除といった特殊能力を発揮する。このイラストは、戦士系。

▶瞬間移動など、空間に作用するサポート系魔法を得意とする。

マクラウド 土

がっしりとした性格の謹厳実直な元鍛冶屋

無骨なイメージの彼は、規律を重んじる侍のような男。もとは鍛冶屋だったが、土の精霊の啓示を受けて、その義務を果たすために主人公に同行する。そのたくましさから、最も体力が上がりやすいキャラで、戦士系の職業で登場したときは、ポールアーム（竿状武器）を振り回す。魔法使い系の場合は、防御力低下などの補助魔法を得意とする。イラストは、魔法使い系のもの。

▲攻撃力、防御力の高さは特筆もの！

システムチェック SYSTEM CHECK ③

精霊石を仲間に与えてパワーアップ

冒険中に手に入れた精霊石は、各キャラに装着させることで、右のようにパーティをパワーアップさせることができる。ただし、ゲートに戻ると、持っていた精霊石はすべて失われてしまうので注意しよう。

◀宝箱や、イベントクリアの報酬として精霊石を入手する

精霊石を装着するとパラメータがアップする!!

精霊石は、攻撃と防御の2つの項目にそれぞれ装着できる。当然、攻撃側なら攻撃力、防御側なら防御力がアップするぞ。また、精霊石の属性によっては回避率が上がったり、クリティカル率が高くなったりという効果を得ることもできる。キャラの長所を伸ばすか、短所を補うか悩むところだ。

◀キャラと同属性の精霊石を装着すると、通常より効果が高い。

攻撃側に精霊石を装着して魔法や必殺技を修得!!

魔法は、通常そのキャラの属性魔法のみ修得可能。しかし、精霊石を攻撃側に装着すれば、その属性の魔法も修得可能になる。また、特定の組み合わせで装着すると、必殺技が使用可能になるぞ。

▲▶必殺技になる精霊石の組み合わせを探すのが楽しい！

時は22世紀。木星衛星軌道上にある労働者のためのコロニー「アンティリア」。ある日、火星の狂信的な軍事政権「ZOE（ゾウイ）」が人型巨大兵器オービタルフレームを使って、アンティリアに軍事侵攻を開始する。主人公のレオはコロニーを舞台にした戦闘に巻き込まれるが、偶然にもオービタルフレーム「ジェフティ」を目前にしたことから状況は一変。「ジェフティ」に乗り込み、ジャックされたコロニーを救うために「ZOE」軍と戦うことになる。

ZONE OF THE ENDERS Z.O.E™

タイトル発表以来、ゲーム内容についてはロボットアニメシュミレーターという以外、詳しくは伝えられていない本作。今回はディレクター岡村氏へのインタビューを通じて、その真の姿に迫る。

PS2 A・AVG	Z.O.E ZONE OF THE ENDERS(仮)	未定	▶コナミ ▶価格未定 ▶MC2（KB数未定）

KCEジャパン制作2部 プロダクトマネージャー **岡村憲明氏**

『ときめきメモリアル・ドラマシリーズ』でディレクター・脚本を担当。泣かせるシナリオライターとして、多くの固定ファンを獲得している。

ロボットアニメの興奮が感じられる作品に

──『Z．O．E』というのはどのような内容のゲームなのでしょうか。

岡村：基本的には「ロボットACT」なので、オービタルフレームと呼ばれるロボットを操作するACTがゲームのメインになります。でも、我々が伝えたいのは、そのなかで展開するドラマなんです。開発では「ロボットアニメシミュレーター」という表現を使っていますが、『Z．O．E』ではACT部分とドラマ部分が分かれていません。ロボットを操縦していると、次々とキャラの会話が挿入され、それらに対し自分からリアクションしながら物語が進行していく。プレイヤーはコクピットに乗った状態で、いろいろなドラマを体験できる作品です。

──物語の進行は具体的に、どんな感じになるのですか？

岡村：戦闘の流れとしては、主人公対たくさんのザコとの戦闘と、中ボスとの戦いがあります。ドラマ部分は、ザコ戦のときにも中ボス戦でも挿入されます。1つのエリアをクリアすると別のエリアへ移動するのですが、エリアごとに「すべて敵を倒す」とか「時間内に目的地にたどり着く」などの目的があり、それに合わせたドラマも展開します。また物語の分岐要素としては、戦闘の結果以外にも、主人公の行動選択があります。例えば主人公のオービタルフレームが活動すると街を破壊したり、住人に犠牲が出そうになる。でも主人公は行動しなきゃいけない。どうするか？　このように戦闘中にプレイヤーが取った行動によって、ドラマ自体や、ほかのキャラの主人公に対する反応が変わったりします。そんなところで自分がアニメの主人公になった気分を味わえるのです。

──主人公は物語中、ずっとオービタルフレーム内にいるのですか。

岡村：物語的にはいろいろな演出を考えていますが、オービタルフレーム内の展開は多くなると思います。なので、ほかのキャラとの通信と、「ADA(アイダ)」と呼ばれる人工知能との会話が大切な要素になってきます。「ADA」は、主人公の搭乗機に搭載され、「敵が接近しています」「進行ルートが2通りあります。どちらへ行きますか？」というように、ゲーム進行のナビゲーションをしてくれます。しかし、ナビであると同時に、主人公とのコミュニケーションを通じてさまざまなドラマを展開させてくれたりもします。

──『Z．O．E』で語りたいテーマとは何ですか？

岡村：物語のテーマとして、「生と死」というのがあります。生きるということに対して前向きではない主人公の少年が、巨大ロボットに乗ったことから考え方が変化していきます。生きることに肯定的なセルヴィスというヒロインや、自分の死に場所を求めて前線で戦っているヴァイオラという女性パイロットが、主人公の生き方に影響を与えることになるんです。また、人格のない戦闘コ

『Z.O.E』の全貌

電撃PSはRPGの味方です
RPG
GO GO RPG
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち
ペルソナ2 罰
テイルズ オブ エターニア
カムライ・神来・
ラグナキュール レジェンド
ブレンド×ブランド <おでかけ合成RPG>
砂のエンブレイス ～エディンの里のネーブル～
PS&PS2
イラスト／六堂秀哉

最深情報『ドラクエVII』

衝撃画面入手!!

なんと、世界が破滅する!? 物語の核心に迫りそうなこの画面写真をはじめ、今回も情報はもりだくさん。旅の途中で遭遇するイベントや、『ドラクエVII』で初登場となるシステムの情報を、どこよりもディープにお届けしていくぞ！

えっ…!? 世界が終わる!?

DRAGON QUEST VII
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

PS RPG	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	8 26	▶エニックス ▶¥7,800(CD2枚組) ▶MC（1ブロック）

最深情報その1

旅の途中で主人公たちが出会う●さまざまな事件

主人公であるプレイヤーは、冒険の途中で立ち寄った町や村などで、さまざまな事件やイベントに遭遇する。その内容は、楽しいものから、恐ろしい事件や謎めいたイベントまで多種多様。そんな魅力的なイベントのホンの一部を公開しよう。

ある朝の事件
▲ある村に泊まった次の朝、マリベルが大あわてしている理由は？

開通式に浮かれる町
◀変な建築物が多いゆかいな町。今度は橋ができるらしいけど。

霧につつまれる町
▲村全体が霧気に包まれ、村長もダウン。この村を救えるのか？

怪物の襲来を怖れる町
◀人肉を食べるという噂の怪物に、悩まされる町。何か対策は？

5月27日より『ドラクエVII』のCMがスタート

ワイドショーなどでも取り上げられていたので、ご存じの方も多いと思いますが、5月27日より『ドラクエVII』のCMがオンエア開始。しかも、そのCMに出演しているのは、あのSMAPというからビックリした人も多いはず（詳しくはP.172参照）。ソフトの発売は少し延びてしまったけど、早くプレイしたくてウズウズしている人は、このCMを見てもう少しガマンしましょう。

始まりの島を徹底的にチェック●エスタード島大解剖

グランエスタード城&城下町

教会など、多くの建物や施設が存在する。お城に行くには、城下町を通る必要があるぞ。

で、もうからないのでは？

▲主人公の叔父・ホンダラも城下町に住んでいる。

◀中には神父様だけでなく礼拝にきていたおばあさんも。

◀これがフィールドマップ上のグランエスタード城

エスタード島

禁断の地

その名のとおり、いまだにどんな目的で閉ざされたのか、中には何があるのか、まったく謎だらけの場所。島の人たちの間では、近づいてはいけない禁断の地と言われているらしい。オープニングにも登場するので、物語の鍵を握る場所と思われるが、その真相は？

▲はたして、内部はどん

気になるところ

▶オープニングムービーでは、最後に登場する。かなり意味深だけど……

謎の小屋

人里はなれて、ポツンと建っている小屋。どうやら、漁師の家ではなさそうだが、こんな場所でさびしく暮らす

▲近づいてみたけど、小屋の中には人気はなし。外出中？

▲フィッシュベルの西に進むと、丘に囲まれた小屋を発見。

フィッシュベルの町

▲ロフトがあるシャレた家。主人公と両親の3人家族。

▲この村で網元をやっている、アミット氏の所有する船。

▲店外にもカウンターのあるコンビニエンスなお店。

島の南に位置するフィッシュベル。この小さな漁村は、主人公の生まれ育った家があり、「ドラクエVII」が始まる

屋もあるぞ。

ココに注目!! 美しく、なつかしいフィールドマップ

今回、ついにフィールドマップが公開された。町や洞窟の中などがフルポリゴンに変わって、フィールドが今までのシリーズからどう変化するのか心配な人もいるのでは？ でも、今回の写真を見ると、今までの雰囲気が壊れていなくて安心だよね。

◀フィッシュベルの近く。ポリゴンで描かれてます。

FC I　ファミコン初期だけに、お城や町の絵も少々さみしい感じ。

SFC III　こちらは一番最近発売された作品。かなり描き込まれてます。

ココに注目!! 石版を集めて新しい世界へ

エスタード島は世界に1つしかない島。違う世界へ冒険に出るには「ふしぎな石版」が必要だ。ゲーム序盤の目的は、この石版集めなのか。

▲石版は、いろいろな場所で発見できる。

▲石版を集めたら、台座へはめに行くのだ。

◀石版をパズルのように組み合わせると……。

最新情報その3

収集&マップ拡大で●2倍楽しいモンスターパーク

『ドラクエⅦ』では、モンスターを集められるモンスターパークが存在するのは以前紹介したとおり。今回は、モンスターを集める手順を説明していくぞ。キミは全種類のモンスターを集めることができるだろうか！

◀モンスターをすべて集めると、モンスターじいさんのおほめの言葉が。

モンスター集めの流れ

1 モンスターじいさんと出会う

▲まずは彼に会わないと始まらない。どこにいるかは不明だけど、絶対に見つけたいね。

2 モンスターと戦って…

▲おじいさんに、モンスターと仲よくなる方法を聞いたら、さっそく戦闘してみよう。

3 パークのことを教えてあげる

▲すると戦闘後に、モンスターがなつくことがある。パークのことを教えてあげると…。

4 モンスターがパークへ行く

▲さっきのモンスターがパークに。嫌いなモンスターにはパークのことを教えなくてもいい。

【「生息図」を入手するとパークが広がっていく】

最初、モンスターパークには平原しかない。モンスターは生息できる場所が決まっていて、生息できる場所がパークに存在しないモンスターは、集めることができない。新しい生息地を作るためには、「まもの生息図」というアイテムが必要。これをモンスターじいさんに渡すと、パークに新たな生息地を作ってくれるのだ。

▲最初は、平原しかなくてちょっとさびしい。

「まもの生息図」を入手すると…

橋ができて…
◀生息図を渡した後、パークに橋ができている。

その先には
▶橋の先には、新しい生息地が。これで新たなモンスターを集められるぞ。

こんな生息地が追加される

◀パーク内にあるのに、かなり巨大な山のようだ
▶山の中にも入れるみたい。どんなヤツがいる？

▲こんな熱そうな場所に住むモンスターなんて、いったいどんなヤツだろう？

◀塔だけにしか生息できないモンスターもいる!?
▶塔はかなり高い構造になっているようだ。

▲ここには、塔の内部のような感じもするが、……。城の中？

【パークでのモンスターの生態をチラッと紹介】

モンスターは、パークでどうしているのか。ここでは気になるパークでの様子を紹介！　パークには、ほぼすべてのモンスターが集められるが、1種類につき1匹しか収集できない。同じモンスターを集めるにはモンスター宿舎を利用しよう。

◀パークでは、みんなケンカせずに生息しているようだ。平和だなぁ。

ココに注目!! モンスターとは会話して楽しもう!!

パークではモンスターを集めるだけでなく、彼らと会話することも可能。単に叫ぶヤツもいれば、ちゃんと言葉を話すモンスターもいる。そんなに長いおしゃべりはしないようだが、仲間と会話するような感じで、楽しいかも。

◀「ボエエエエ」と、叫ぶだけのヌーデビル。

▶無言のシャドーナイト。もしかして嫌われてる？

▶ジャンケンとは、『DQM』を思い出させます。

最深情報その4

移民希望者を集めて町を大きくしよう●移民の町大観察

【移民者が増えれば町もどんどん発展】

モンスターパークと双璧をなす新システムが、この移民システム。これは、町づくりを夢見るシムじいさんのところに移民希望者を集め、町を発展させていくもの。町は、下の写真のように移民者の数に比例して大きくなっていくので、旅の途中で移民希望者を見つけたら、この町のことを教えてあげよう。

▶最初の頃は、石柱しかない。これでは町とは呼べない。

▶少し住民が増えてくると、家や畑ができた。村レベル？

▲さらに住民が増えてくると、こんなにも立派な町に。まだまだ発展するようだが、いったいどこまで大きくなるの？

ココに注目!! 人によって町も異なる

発展の仕方は、移民者の職業などにより変化する。そのため移民者の集め方しだいで町自体が違ってくる。

ココに注目!! さまざまな経歴を持つ移民者たち

世界中に存在する移民希望者。彼（彼女）らは、性別も違えば職業も当然違う。そのため、移民を希望する理由も多種多様。移民の町を発展させるためには、できるだけ多くの移民者が必要だが、人と違った町を作るには、移民者を選ぶことも重要。なかには危ない人もいるようなので、慎重に選ばないと大変なことになる……かも。

▲おばあさんのようですが、高齢者の1人暮らしは少し心配

▲バクチを打つような場所はないひょっとして彼が作ったりして。

◀何やら危なげな人。犯罪率が高いと移民者が減ったりして……。

最深情報その5

おなじみのこの人も登場●メダル王

【小さなメダルを集めてアイテムと交換しよう!!】

小さなメダルを貴重なアイテムと交換してくれるメダル王。シリーズおなじみとなったこの王様は、『ドラクエⅦ』でも、もちろん登場。今回は、どんな珍しいアイテムと交換してくれるのか今から楽しみ。

◀ちょっとアラビア風のメダル王のお城。王様の顔のレリーフがイカします。

▶枚数によってもらえるアイテムが違う。今回は全部で何枚のメダルがあるのかな？

ココに注目!! 城の図書館の本で情報収集

お城の地下にある図書館。ここには、小さなメダルに関する本がたくさん置いてあるので、必ず読んでおこう。

▼お城の地下へ降りると、立派な図書館を発見。

◀ここの本を読めば、メダルも集めやすくなるはずんね

最深情報その6

読むと何かが起こる!?●謎の本

【世界中の本棚を調べてさまざまな種類の本を探せ！】

『ドラクエⅦ』では、本棚を調べることで、そこに入っている本を読むことができる。しかし、本を読むことで、どんな効果があるのかは不明。ただ、さまざまな内容の本が用意されているので、読破するだけでも楽しいかも。

▶読むだけで力などの能力が上がるとうれしいけど……。

▲盗賊が書いた本らしい。宝物を隠した場所が書いてあったりして。

ココに注目!! 大河小説!?「ヌルスケの日記」

本の中には、その1冊では終わらず、ストーリーが続くものも存在する。「冒険家ヌルスケの日記」もその1つ。最後まで読破するとイイことがあるかも。

▲とある町の教会で、ヌルスケの日記を初めて発見。

▼ヌルスケは、メダル王に関心があったようだ

▲日記の続きを発見。彼はメダルを3枚集めたらしい。

▼また違う場所で日記の続編が。いったい何冊ある？

発売直前 ペルソナ2 罰

ETERNAL PUNISHMENT

発売まで約1カ月を切った『ペルソナ2 罰』。今回は、次回から始まる攻略に備えて、ゲームシステムを徹底チェック！ さらに、OPムービーや新キャラなど、最新情報も余すことなくお伝えするぞ!!

OPムービーをCheck!!

ここで紹介しているのは、初公開となる『罰』のOPムービーで、キャラごとのイベントを予感させるシーンがダイジェストで流れ、『罪』をプレイした人にとっては懐かしいイベントシーンが随所に挿入される。どこか『ソウルハッカーズ』を思い出させるスピーディな構成だ。また、一瞬ではあるが「JOKER」と書かれた謎の貯蔵タンクなど、意味深なシーンも垣間見られるが……!? いったいどのような展開が待ち受けているのか期待も高まってしまう。

を誌上で先取り公開!

基本システムを総チェック!!・・・・・・・・・

『罰』のゲームシステムは、基本的には『罪』を継承しているが、遊びやすくリニューアルされている。今回は、このゲームを象徴する4つのシステム、「噂」、「舞台」、「戦闘」、「コンタクト」を、リニューアルポイントも含めて解説しよう。なお、新情報として再三触れてきた限定パックの内容や、新キャラクターを紹介しているので、そちらもチェックしてほしい。とくに新キャラは、『異聞録』をプレイした人なら誰でも知っている"あの人"。どう物語に関わるのか、気になる存在だ。

『罪』のデータ継承が可能!!

『罪』のデータ継承の方法がついに判明！ まずゲームを立ち上げ「NEW GAME」を選ぶと、『罪』のデータを読み込むかどうか聞かれる。ここで"はい"を選べばOKだ。その効果は……、続報に期待せよ!!

◀ただし、NEWゲーム開始時に一度しか選べない

RUMOR 噂システム

『ペルソナ2』共通のシステムに、「噂システム」というモノがある。これは、ゲーム中に入手した噂を意図的に流すことで、ゲームの流れにさまざまな変化を与えるというシステムだ。『罰』には、物語の流れに影響を与える噂もあるという話だが……。

噂が現実になるプロセスをチェック

噂の入手

舞台となる珠閒瑠市では、噂が現実になるという奇妙な現象が起きている。その影響からか、街のいたる所に噂屋と呼ばれる情報屋が出現して、日夜気になる噂を求めているという。基本的には彼らと手持ちの情報を交換することで、新たな噂を入手できるぞ。なお、『罪』と同じく噂の内容は物語の進み具合によって変化していくようだ。

◀タウンMAP上の

噂の流布

入手した噂は、青葉区にある葛葉探偵事務所に「噂の操作」を依頼することで広められる。1つの目的に対して複数の情報がある場合は都合の良いものを選んで流すなど、使い方で物語の展開も変わるぞ。噂操作には¥3,000の手数料がかかる。

現実が変化!

「噂の操作」を依頼すると、即座に影響が表れる。効果のほどは下の写真を見てもらえば一目瞭然。普通のお店が突然武器屋に!? 噂の内容についても、『罪』ではアイテムショップの品ぞろえなどが主だったが、『罰』では？ また、チャンスを逃すと二度と入手できなくなる情報などは？ その辺の詳しい情報は、次号以降の攻略でフォローしていくぞ。

PERSONA2 ペルソナ2 罰
ETERNAL PUNISHMENT.

PS RPG ペルソナ2 罰	6 29	▶アトラス ▶¥6,800☆
	▶MC(3ブロック)	

STAGE 舞台

冒険の舞台となる珠閒瑠（すまる）市での移動は、市街の全体MAPから目的の地域を選んで小MAPに入るという方式だ。MAP上でカーソルを操作して、建物に入るというおなじみのもので、また画面写真を見ただけではわかりにくいが、『罪』で存在したはずの場所が消えるなど、街の様子に変化が見られる。『罪』のつもりでプレイしていると、迷子になるかも!?

▲[illegible]『罪』ではクライマックスの舞台になった[illegible]が、いきなりMAP上に!?
◀シルバーマン邸が入れなくなった？ ほかにも、本丸公園が工事中など、細かな部分での変更が目立つ。

Renewal Point

リニューアルポイント

目に見えて「スゴイ」というわけではないが、どの店にも「外に出る」というコマンドが追加された。このコマンドを使うと一瞬で店の外に出られるというものだ。このように、操作系に関しては少しでも快適にプレイできるように改良されているぞ。

◀店内が入り組んでいても、これなら一発で出られて、買い物もスムーズに楽しめる。

SHOPにも微妙な変化が!!

下の写真は青葉区のショッピングモールだが、どこか違和感を覚えるのでは？ そう、『罪』では平坂区にあった蓮華探偵事務所が、こんな所に移転しているのだ。しかも、[illegible]行きつけのフランス料理店クレール・ド・リュンヌも消えている。ほかの区でもやはりお店の並びが違うなど、『罪』とは別世界の物語だということを実感させられる。

がってん寿司

頑固な親父が営む江戸前寿司。噂屋の1人、トロと情報交換もできるぞ。

時間城

噂操作を依頼するまでは、何の変哲もないアンティークショップだ。

kaori

おなじみ、アロマテラピーのお店。戦いに疲れた心と体を癒してくれる。

W.SLASH

パオフゥのHPとアクセスできるネットカフェ。ナゾの占いをしてくれる女の子もいる。

サトミタダシ

大手薬局のチェーン店。『罪』では社長のどら息子が登場したが今回は？

etheria

噂によって回復効果を持つようになったエステサロン。女性の間で大ブレイク。

ROSA CANDIDA

美人のマヌカンが迎えてくれる高級ブティック。『罪』では防具屋に変化したが……？

Parabellum

マグナムやデリンジャーなど、何とも物騒な名前のカクテルを扱うバー。パオフゥはここの[illegible]わるかはカクテル名から考えると…(笑)。

限定 DELUXE PACK!

●6月29日発売／価格¥9,800(DISC2枚組)／2万本限定

前号でもお伝えした限定パックの中身が、ついに判明！ 豪華仕様は、小物入れにもなる優れモノ。さらに、オリジナルデザインのリストウォッチと、ゲーム中のアイテムをモチーフにしたシルバーアクセサリーが付いてくるぞ。限定2万本と激レアアイテムなので、ファンなら何としても手に入れたい逸品だ。

これが目印!!

SUMMON 召喚

Renewal Point

リニューアルポイント

各キャラのステータス画面では降魔しているペルソナのステータスも確認できる。『罪』では、LRボタンで表示キャラしか変更できなかったが、『罰』では表示ペルソナの変更もできるようになったぞ。

ペルソナの召喚法

1 タロットカードを集める

ペルソナを召喚するためには、まずタロットカードと呼ばれるアイテムを入手する。そのためには、悪魔とのコンタクトを成功させなければならないのだ。

2 ベルベットルームへ

各ショッピングモールからは、ベルベットルームという不思議な空間に行ける。ここでは、集めたタロットカードの種類と枚数に応じてペルソナを召喚してくれる。

3 ペルソナカード入手

召喚されたペルソナは、ペルソナカードという形でアイテムに加わる。別人格であるペルソナの力を借りるためには、いずれか1枚のカードを装備（降魔）する。

4 魔法&特技を選択

戦闘が発生すると、降魔しているペルソナの能力に応じて、魔法や特技が表示される。ここで各コマンドを選択することで、初めてペルソナの力が発揮されるのだ！

BATTLE 戦闘

俯瞰視点のフィールドMAPで悪魔と遭遇すると戦闘開始！　戦闘ではキャラごとに行動を設定して、「戦闘開始」でオートバトルが始まる。この戦闘は、ボタンを押して中断しない限りどちらかが倒されるまで続く。

▶戦闘時の基本画面は「罰」と同じ。[illegible]アナライズで悪魔の[illegible]を立てよう。

基本コマンド

しかし、魔法に強かったり武器が効かないなど悪魔の個性も千差万別。戦闘を中断して、戦況や相手に合わせた攻撃方法や攻撃順の変更も必要となる。さらに、「コンタクト」で悪魔との交渉を成功させれば、戦闘を避けられることもあるのだ。

▲[illegible]することができた。
▲[illegible]自由に[illegible]合体魔法の組み合わせ[illegible]見つけて、強力な一撃を!!

▼俯瞰視点で悪魔とエンカウントすると、派手なエフェクトとともに戦闘突入。何度プレイしてもドキッとする瞬間だ。

▲おなじみの合体魔法が炸裂！　与えるダメージが大きく、ペルソナを早く成長させる効果もあって一石二鳥。

Renewal Point リニューアルポイント

「罰」の戦闘と同様に、特定の順番で魔法を使うと、合体魔法という強力な魔法が発動する。これはペルソナの成長にも関わる重要な要素なのでさっそく試したところ……不発に終わる。どうやら合体魔法の組み合わせも変更されているようだ。

神取鷹久 TAKAHISA KANDORI

『異聞録』に登場したセベクの支社長がナゼ!?　彼の立場や目的などは謎に包まれている。

CONTACT コンタクト

コンタクトシーンでは、交渉に臨むメンバーによって悪魔は喜怒哀楽のいずれかを示す。こうして、いずれか1つの感情を3回引き出すと交渉は終了する。

◀▲会話が[illegible]ことも。

色でわかる悪魔の感情

悪魔の感情は、交渉時の影の色で判別できる（色の対応は写真のとおり）。交渉終了時に相手が赤色の怒りだと戦闘続行。青なら混乱や逃走、黄色だとタロットカード入手。緑なら「契約」を交わすこともできるぞ。

Renewal Point リニューアルポイント

「罪」からの変更点は、キャラごとのコンタクトコマンドが1つになったという点。コマンドの内容は、交渉に臨むキャラや順番を組み合わせることで変更できるのだ。

▶会話内容は各キャラ固定なので、[illegible]コンタクトでバリエーションを増やそう。

舞耶▼克哉の場合

克哉▼舞耶の場合

選択順が違うと反応も異なる

次号から、いよいよ攻略開始！

次号からは、MAPや敵データなどを網羅した徹底攻略をお届けするのでこうご期待！

謎に包まれていたメルディの正体が、ついに明らかに……!?今回の『TOE』のページでは、キャラクター間のつながりも見えてくるオープニングイベントの完全公開&謎の戦艦の存在など、ストーリーに関わる重要な情報が目白押し。噂のポケステ対応ミニゲームの続報も掲載だ！

PS	RPG	テイルズ オブ エターニア	2000年	▶ナムコ
				▶価格未定
				▶MC（ブロック数未定） PS（ブロック数未定）

オープニングイベント続報！ メルディも登場だ!!

Story

Check Point 「メルニクス語」と謎の戦艦の関係は？

今回の情報を総合すると、メルディが「セレスティア人」で、「メルニクス語」を話すということは、ほぼ間違いないだろう。そして、追加情報として「バンエルティア号」の存在も明らかになった。これは、リッドたちが乗ることになるという船なのだが、じつは「メルニクス語」で"富"を意味するらしい。

▲▶「バンエルティア号」の姿が映し出されるムービーシーン。右は太古の人が考えた世界の姿らしいが……？

リッドたちの乗る船 バンエルティア号

全長28.4m 全幅10.9m 全高10.9m 重量463t

▶船といっても、ご覧のように空を飛ぶ船。しかも、かつては大海賊・アイフリードの所有物だったという。ということは、アイフリードは「セレスティア人」で、その血を引くチャットも……？　謎は深まる。

次々と明かされる衝撃の事実！

注目度Sランクの最新情報が満載!!

「LMB（リニアモーションバトル）」の基本操作をCheck！

斬り攻撃

○ボタン

斬り上げ攻撃

✚キー上＋○ボタン

突き攻撃

✚キー下＋○ボタン

必殺技　魔神剣

任意の✚キー＋×ボタン

基本状態

ジャンプ攻撃

遠距離で○ボタン×2

連続斬り

敵に接近して○ボタン×2

Battle

通常斬りだけでも攻めのバリエーションが豊富だぜ！

4種の「ポケステ」用ゲームをキャッチ！

前回、「まだまだあるかも！」と紹[illegible]回、新たに3つのゲームが発覚！

Pocket Station

たたかえ！リッド

リッドとモンスターの簡易戦闘が楽しめる。技に対応したボタンを押す「反射型」ゲームと、表示された順番にボタンを押す「記憶型」ゲームの2種類が遊べるのだ。

あっちむいてファラ

名前の通り、ファラと「あっちむいてホイ」の勝負。まず、じゃんけんをして、指を指す（首を向く）方向を指定するのだ。"あと出し"をすると負けになってしまうぞ。

キール・アカデミー

メルニクス文字を使った記憶力ゲーム。「勉強」モードでメルニクス文字を覚えてから、「試験」モードでキールの出す問題に答えよう。ゲーム本編にも役立つかも？

ダンシング・メルディ

メルディの特技にふさわしい、ダンスゲーム。音楽に合わせてタイミングよくボタンを押せば、画面上のメルディがポーズを取る。踊れば踊るほど、点数が加算されるぞ。

独創的な『神来』世界

それは神と人とが共存する神話世界の物語…

神と人とがともに暮らす神話世界。広大な雲海に浮かぶカムライの地では、神と人とが協調して長い平和が保たれていた。だが、永遠に続くと思われていたこの関係は、じょじょに蝕まれてきていたのであった……。『カムライ』では、この世界を舞台に、神族の不死、人間族のカガトという2人の人物が旅をし、普遍の真実を求めていくことになるのだ。今回はその世界観のなかでも重要な、「神と人」「世界の秩序」「神王と珠」という3つのキーワードにスポットを当てていく。

神と人

『カムライ』の世界では、神族は人間族を保護して国を治め、人間族はその神族を崇拝する。また、神族は「神威」という魔法のような力を使用できるが、人間族は特殊なアイテムを装備しなければ神威を使うことはできない。

▼神族の主人公、不死（下）。プライドが高く、人間族は神族に支配されるべき存在と考える。

▲人間族の主人公、カガト（上）。人間族は通常、神族ほどの力を持たないが、彼は……。

秩序

神族と人間族の主従関係こそが、この世界最大の秩序であった。だが、人間族を不当に扱う神族が現れ始め、それに反抗する人間族との間で軋轢が生まれている。そのことがこの世界の秩序と調和を乱し始めており、世界に暗い影を落としていたのであった。

▶傲慢な神族の出現が世界を混乱に導く。そして人間族の愚かさがそれに拍車をかける。

◀神族に仕える神官たちは、神族に対する人間族の不信感を最も強く感じていた。

神来 KHAMRAI™ カムライ

古代日本を思わせる世界観を持つ、ナムコが贈るRPG『カムライ』。今回はその独創的な世界観を、これまでに判明した情報をもとに総まとめしていくぞ。

PS RPG	カムライ ―神来―	2000年（予）	▶ナムコ ▶価格未定 ▶MC（1ブロック）

の3つのキーワードに迫る！

6人の神王と6つの珠

神族は空、智、楽、焔、葉、命の6つの部族に分かれている。そして、各部族の頂点には強大な力を持つ神王が存在し、神将や神官らがそれに仕えているのだ（人間族はさらに下層、神族に従うべき立場）。また、神王はその力の源ともいうべき珠を所有している。ここではその6部族とそれぞれの神王を解説。また、それぞれの珠にも注目してほしい。

空

天候の制御を主な役割とする一族。空の神王は自己中心的な性格で、人間族を家畜程度にしか考えていない。空の神王のこの傲慢な考え方が、世界に新たな混乱を生むことに……。

智

教育や法律の伝承を役割とする一族。主人公の1人、不死は智の神王の息子である。不死は人間族を支配し保護するする対象と見ているが、智の神王は人間族の自立をうながしていた。

楽

楽の神王は領地や部族を持たない。好んで放浪生活を送っており、他の神王から侮蔑の対象になっている（不死も彼を軽蔑）。昔は文化の伝承や神と人との橋渡しを役割にしていた。

焔

火力を提供し、金属や道具の開発を司る。元々の焔の神王が行方不明になったため、現在は代行者（左）が治めている。彼は人間族を適度に管理してやるべきだと考えている。

葉

神王の中ではただ1人の女性である葉の神王が治める国。農耕の指導や植物の品種改良、灌漑などの土地の管理を担う。葉の神王は人間族を神族から独立させようとしている。

命

病気の治療や医学の指導、家畜の品種改良などを役割とする一族。命の神王は、神族が人間族を支配するべきだと考えている。ちなみに主人公の不死は、この命の神王に仕える神将。

▲命の神王から受けたとある任務を遂行中の不死。その途中に寄った大地の国では、何やら事件が発生していたのであった……。

物語の重要な核になる「珠」

6人の神王たちにとって、その力の源となっているのが「珠」である。これは神王が神王たる証であり、それぞれの力の象徴でもあるといわれている。実際にどのようなパワーが秘められているかは不明なのだが……。

この珠を巡る争いも、本作のストーリーの重要な部分を占めている。巨大な力を秘めるがゆえに、珠を巡る争いは激しさを増していくことだろう。

盗まれた珠はどこに……？

◀なんと、葉の神王の珠が盗まれた！ 犯人は孔雀乃神子と呼ばれる人物のしわざのようだ。

「神将」孔雀乃神子

各国を巡り歩き、傭兵のようにさまざまな神王に仕える「神将」。強い者にへつらう腰巾着タイプの男で、かなりの嫌われ者。何者かの命令を受けて、葉の神王の珠を盗んだのか……？

さらに美しさを増した「神威」と「WILL技」

魔法のような力である「神威」と、仲間の信頼度・好感度を上げることで使用可能な「WILL技」。この2つの技の最新画面をお伝えする

葉の神威の力

▲神威「シャワー」が発動！ 水の精霊が発動、その美しいグラフィックに注目。

▲ユウのWILL技「戦祭の調べ」が発動。ユウが笛を奏でると、パーティ全員の攻撃力、防御力がアップする。

戦祭の調べ

▼ユウの横笛の音色が画面上を満たす。ユウの信頼度・好感度を上げることで使用可能となる「WILL技」だ。

▲WILL技の1つ「予期せぬ惨劇」。上空から巨大なタライが落下、相手に直撃する……。

PS RPG

ラグナキュール レジェンド

7/6
▶アートディンク
▶¥4,800
▶MC(2ブロック) PS(3ブロック)

フルポリゴンRPG『ラグナキュール』の第2弾。今回は新たに入手した情報をもとに注目の戦闘システムを徹底解剖&紹介していこう!!

白熱のバトルを支える戦闘システムの魅力に迫る!!

▲限られた戦闘フィールドを舞台に、敵と味方が入り交じる壮絶なバトルが展開！ キャラの個性が生かされたシステムになっている。

いよいよ発売が迫ってきた、期待のＲＰＧ『ラグナキュールレジェンド』。このゲームの大きな魅力は、なんといっても緊張感あふれるリアルタイムバトル！もちろん、連続攻撃やガードなど、独自のアイデアが盛り込まれた奥深い戦闘システムは、今作でも健在だ。また、いくつかの新要素も追加され、完成度にさらに磨きがかかっているぞ。そこで、今回は戦闘システムの基本ともえる３つのポイントについて大紹介!! その詳細を解説していこう。

◀▲オーソドックスながら、こだわりまくった戦闘システムは戦略性も深い。マニアも納得のデキだ。

戦闘の鍵を握る３つのシステムを徹底解説!!

POINT 1 タイプ&属性

タイプと属性がキャラの個性を司る！

各キャラには、必ずタイプと属性が設定されている。タイプとは、キャラの戦闘スタイルのことで、攻守のバランスがとれた「剣士タイプ」、攻撃力重視の「格闘タイプ」、魔法重視の「魔法タイプ」の３つがある。また、属性は火、風、地の３種類に分類され、設定された属性の魔法を修得するぞ。

◀主人公のタイプと属性は、自由に設定可能。自分好みに育てることができるのだ。

▲魔法も属性によって、効果や射程などがまったく違うぞ。

▶各タイプの特徴を生かした戦法が勝利への近道だ。

CHECK! 前作のエンディングで主人公のタイプと属性が決まる！

今作では、前作のセーブデータを使用してプレイすることが可能。このとき、前作でどの女性キャラ（右の３人のうちの１人）とエンディングを迎えたかによって、主人公キャラの初期能力値が変わるほか、タイプと属性も決まるのだ。ちなみに誰とも結ばれなかった場合は、風属性の格闘タイプになるぞ。

- ヒノカの場合 火属性の剣士
- ティアの場合 風属性の魔法使い
- ジャンヌの場合 地属性の剣士

POINT 2 隊列&役割

戦力に合わせて臨機応変に戦える！

戦闘参加キャラには、役割（攻撃、防御、魔法）を振り分けることができる。攻撃は接近戦、魔法は遠距離戦が主体、というように役割ごとに特性があるので、キャラのタイプに合わせて振り分けることが重要だ。また、陣形は戦闘中でも変更可能で、状況に合わせて戦えるぞ。

◀陣形は４パターンまで登録することができるので、臨機応変に切り替えよう。

◀役割の振り分け方で戦略が大きく変わってくるのだ。

POINT 3 熟練度

熟練度が上がると技や魔法がパワーUP！

武器や魔法で攻撃すると、キャラの熟練度が上昇。そして、熟練度が一定値に達すると、連続攻撃が可能になったり、より強力な新魔法を修得するぞ!!

▶強力無比な魔法で敵を蹴散らせ！

▶熟練度が上がるほど連続攻撃の回数もアップする！

ポケステで、いつでもどこでも冒険が楽しめる『ブレンド×ブランド』。冒険で集めた素材を合成し、さまざまなアイテムを作り出す個性派RPGの登場！

素材を集めてアイテム合成！ めざせ一流合成師！

このソフトは、冒険で集めた素材を合成し、アイテムを作り出していくRPG。プレイヤーはエイミーとなり、素材からさまざまなアイテムを作り出す職人、「合成師」を目指していくのだ。ゲームは、アイテム合成の依頼を受けたり素材を探す冒険パートと、集めた素材を合成してアイテムを作り出す合成パートの2つ。ドンドン依頼をこなして、エイミーを一流の合成師に育てよう。

エイミー
合成師の修業をしている女の子。母親のような一流の合成師になるのが夢。

依頼からアイテム完成までを紹介！

STEP1 まずは依頼を受けて…

合成師であるエイミーのもとには、町の人たちから「このアイテムを作ってほしい」といった依頼が寄せられてくる。これらの依頼を受けることが、冒険の第1段階。ただし、依頼のなかには期限つきの場合もあるので、ほかの依頼と重ならないかよく考えてから引き受けるようにする必要があるぞ。

▲幼なじみのカットから、冒険仲間イリアの武器作りを依頼されたぞ。

STEP2 材料集めの冒険へ！

依頼を受けたら、まずは冒険の準備。エイミーは最初から武器と防具を持っているので、忘れずに装備しよう。さらに、道具屋で薬を買っておけば、準備は万全だ。また、頼まれたアイテムは、どこにあるどの素材で作れるのか、依頼した人も知らないことがある。そんなときは、町の人たちに話を聞いてみよう。意外なヒントが見つかるかもしれないぞ。

▶準備が整ったら町を出て、フィールドに移動しよう。素材集めの冒険の始まりだ。

冒険の舞台はポケステ

冒険の舞台となるフィールドでは、ポケステでゲームを進めていく（TV画面でのプレイも可能）。モンスターごとに持っている素材が異なるので、戦闘を繰り返して必要な素材を集めよう。

◀フィールドは、3Dで構成されている。くまなく探索しよう。

◀素材は、モンスターを倒すことで入手できる。全力で倒そう！

▶依頼されたアイテム作りに必要な素材の1つ、ヒノキを入手！　次の素材を探そう。

STEP3 集めた素材を合成して…

素材が集まったら、フィールドを出て、町に戻ろう。エイミーの自宅にある合成機に素材を入れると、合成が始まるぞ。どんなアイテムができあがるかは、選んだ素材の組み合わせによって異なる。素材に余裕があれば、依頼されたアイテムだけでなく、いろいろな組み合わせを試してみよう。

▲合成機を使って、素材を合成しよう。

◀依頼されたアイテムが完成すれば、成功！

STEP4 完成したアイテムを届けよう

完成したアイテムを依頼した人に届ければ、この依頼は終了。これを繰り返していくことで、ストーリーが進行していくのだ。ドンドン依頼をこなして、一流の合成師を目指そう！

次の依頼に挑戦！

▲依頼したアイテムを受け取って、イリアも大満足！

◀依頼は次々と寄せられる。なかには、エイミーの評判を聞いた合成師から挑戦を受けることも。

STORY
合成師の師匠でもあった母が亡くなり、一流の合成師になる夢をあきらめかけていたエイミー。そんなとき幼なじみのカットが、道具屋のザッカさんにエイミーを「一流の合成師」と紹介したことから、この物語が始まる……。

エプさん
エイミーと話すことができるペット。気が向くと、アイテムを合成してくれることも。

砂のエンブレイス ～エディンの里のネーブル～

PS RPG

フィールドを掘ってお宝ゲット！　さらに運命の人との恋愛も楽しめる！
1粒で2度おいしい、ロマンティックでユニークなRPG!!

7/27
▶アイディアファクトリー
▶¥5,800
▶MC（1ブロック）

これがゲームの基本！　穴掘りシステムを再チェック!!

さまざまな噂を頼りに穴を掘ってアイテムを収集し、協力してくれる男性キャラとの恋愛も楽しめる本作。今回はシステムのおさらいと、アイデア募集企画で採用された作品の画面写真を紹介していくぞ。

◀主人公ネーブルは、旅の途中でさまざまな男性と出会う。

①まずは噂を聞こう！

▲光の玉のように見えるものが風の噂だ。

レアアイテムを集めるうえで重要なのが、「風の噂」だ。埋まっている場所だけでなく、アイテムの合成についても教えてくれるぞ!!

②お目当ての場所で穴掘り開始！

噂を集めてアイテムが埋まっている場所がわかったら、目的地で穴を掘ろう!!　正しければレアなアイテムが手に入るぞ。穴掘りレベルが高いと、掘るたびにアイテムが手に入るようになるとか!?

▶◎ボタンを押すことで、地面を掘ることができる。

穴を掘って…

アイテム発見!!

戦闘だって起こります！

独特のシステムを持つこのゲーム。戦闘も個性的なものになりそうで、6種類の属性を駆使して戦うらしい。続報を待て!!

▲特徴的なシステムに期待。

アイディアファクトリー かわら版

アイデア募集企画の採用作の画面を公開！

アイデア募集企画の結果は、すでにVol.141でお伝えしたとおり。採用された人たちは、自分の作品がどんな感じでゲームに登場するのか、ドキドキしているんじゃないかな？　そこで今回のかわら版は、採用された作品がゲーム中でどうなっているのかを発表するぞ。もとのイラストも一緒に紹介するので、実際の画面と比べてみよう!!

▲中ボス部門採用作、千葉県・大ברב平さんの「束縛の愚者」もこのとおり。

◆モンスター部門採用作◆

◀モンスター部門での採用作、和歌山県・谷口綾さんの「ムチョ」。攻撃するのがかわいそうなくらいラブリーだ。

モリュラの家で…

作・とんぷー

◆アイテム部門採用作◆

▶アイテム部門での採用作、愛知県・高廣由香さんの「シャボンポンチョ」。トゲによる反撃は再現されているのかな？

◆村人部門採用作◆

◀村人部門での採用作、福岡県・南鐘さんの「リラス」。ちゃんとモリュラ族のコスプレしてるケド…わかるかな？

PlayStation

ARTDINK

PlayStation.2

あの熱い夏がやってくる。

高校野球部育成シミュレーション

栄冠は君に 甲子園への道

今夏発売予定／標準価格6,800円(税抜)　©2000ARTDINK. All Rights Reserved.

〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBGマリブウエスト21階 TEL 043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/ 株式会社アートディンク

攻略station
攻略
HOW TO WIN
24
chain
ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの
エヴァーグレイス
オールスター・プロレスリング
ロックマン DASH2 エピソード2 大いなる遺産
マリオネットカンパニー 2 Chu!
Dance Dance Revolution 3rd MIX
FIFA サッカー ワールドチャンピオンシップ
アコンカグア
ぼくのなつやすみ
オズの魔法使い～ Another World ～ルングルング
ガイアマスター ～神々のボードゲーム～
PS & PS2
イラスト／鈴城芹

PS ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの

ラストダンジョン徹底攻略!! データ集をもとにやり残しがないかのチェックも忘れずに！

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶カプコン
	▶MC（1ブロック）、つりコン

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

オイラがこのゲームで一番気に入ってるキャラは、神出鬼没の腹話術師。あの独特のしゃべり方が、なんとも言えずたまらんです。ウガー。（小岩）

『ブレス』といえばリュウとニーナが必ず登場しますが、続編物でストーリーに関連性がないのに主人公の名前が変わらないというのは、このゲームくらいですな。多分。きっと次回作もリュウとニーナが出てくるのでしょう。いつ出るんですか？（気が早い青毛野郎）

ストーリー最終攻略&『ブレスⅣ』完璧データ!!

『ブレスⅣ』攻略も3回目を迎え、ストーリーはいよいよラストダンジョンを残すのみ。今回は、この難解な「皇城内部」をマップ付きで徹底攻略!! また、ラーニングスキルや伝承師、つり、コロニーなどのデータもバッチリ掲載。コレさえ読めば、やり残しも一気に解消だ！

◀第4章は皇城へ行くだけ。そこで、物語は終えんを迎える。

エンディングまでもう少し!! ファイトです！

最大の難関マップ！ ラストダンジョンを大攻略!!

ラストダンジョンは、これまでとは比較にならないほど広いうえ、特定の手順を踏まないとラスボスが待つ最深部へは到達できない。マップをフル活用して進もう！

帝都 城門を守護するアーターを倒し、皇城内部へ侵入せよ

まずは第4章開始後に、帝都へ入ろう。町の中は、ダンジョンになっていて、一番奥にある城門手前まで進むとアーター戦に突入する。この戦闘に勝利すると、皇城への道が開けるぞ。なお、町の中には敵が出現する。態勢を整えてから奥へ進もう。宝箱もいくつかあるので取り逃しのないように！

▲出現する敵は強者ばかり。最低でもレベル35以上は欲しいところ。

BOSS アーター 弱点 魔法全般

物理攻撃に耐性があるため、魔法中心の攻撃が効果的。ホワイトブレスやマグナなどの全体攻撃も使ってくるので、残りHPに注意しながら戦おう。

皇城内部

5F 扉の鍵を入手しよう！

セーブポイントのある部屋にはタンスがあり、その上に鍵が置かれている。マスターでタンスに体当たりすると鍵が入手でき、階段の手前にある扉を開けることができるぞ。

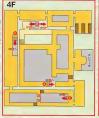
◀タンスに体当たりすると、鍵が落ちてくる。この鍵を使って扉を開け、4Fへと進もう。

4F 3F 3種類の破魔のフタを探し結界を解除するべし！

このダンジョンの最大の課題は、3種類（青、赤、黄色）の破魔のフタを入手すること。最深部へ進むには、各所に施された結界を解除しなければならず、解除には結界と同じ色のフタが必要になるのだ。最初のフタは、1Fにいるドラゴニュートが持っているので、まずは1Fを目指そう。

▶3F～4Fの間には、とくに難しい仕掛けもないので、どんどん先へ進もう。

▲5Fに青色の結界があったが、この時点では解除不可能。その先に進むことはできない。

2F オブジェを調べてアイテムを入手しよう!!

このダンジョンには、いたるところにタンスや棚が置かれている。そのほとんどにアイテムが隠されているので、これを見逃す手はないぞ。マップを隅々まで探索し、手に入れたアイテムはボス戦などで有効に活用してほしい。

▲タンスや棚を見つけたら必ずチェック。レアアイテムが手に入る場所もあるぞ。

最強の剣「グミ王の剣」を入手!?

このダンジョンに出現するグミオウは、最強の威力を誇る「グミ王の剣」を持っている。この敵は意外に手強くアイテムを落とす確率も低いが、狙ってみる価値は十分にあるぞ。

◀攻撃力は高い。「おまじない」をかけて全力で倒せ。

1F あおい破魔のフダを入手!!

フロア中央にドラゴニュートがいて、このボス戦に勝利すると、あおい破魔のフダが手に入る。また、このフロアから、エレベータ(5F～B3Fまで)を利用できるぞ。

▲5Fと3Fに青い結界がある。その先には宝箱があるので、2つとも必ず入手しておくこと。

◀黄色い破魔のフダはB2Fにあるが、エレベータで行っても入手できない。B1Fから階段で地道に下りていこう。

BOSS ドラゴニュート 弱点 魔法全般

一定ターンが経過するまで、HPが自動回復する。アーター同様、魔法に弱いので、ニーナやアースラを中心に合成や連続コンボで地道にダメージを与えよう。

B1F 黄色い破魔のフダで B2F B1Fの結界を解除!

B2Fマップの★印の位置に黄色い破魔のフダがあるので、さっそく入手しよう。これでB1Fにある黄色い結界を解除できるので、その奥の階段からB3Fまで下りることができる。B3Fには、あかい破魔のフダがあるぞ。

▲黄色い破魔のフダを入手したら、B1Fに戻って結界を解除しよう。

B1F H へ
B3Fへ
B2F
B1F F へ
エレベータ
B1F G へ
B1F E へ

B3F あかい破魔のフダを入手! B4F 最後のセーブを忘れずに!!

B4F以降は仕掛けがないので、ひたすら階段を下りて最深部を目指そう。ここが最後の回復&セーブポイントとなるので、態勢を万全の状態にしておくこと。スキルを装備し直す場合は、地上に戻る必要アリだ。

あとは最深部へ一直線!!

マップの見方
- ▮…あお(あか・黄色)い破魔のフダで封印されている扉
- ★…あお(あか・黄色)い破魔のフダ
- ▮…カギのかかった扉
- ★…カギ
- ▮…動く床
- ★…動く床のスイッチ
- ↷…ジャンプできるポイント
- ↕…通り抜け可能

これでカンペキ!! 1 コロニー

妖精たちを育て上げて、自慢のコロニーを作り上げようぜい！

アイテムの売買から戦闘まで、いろいろな場面で役立つコロニー。その基本的な育成方法から全職業の有効な活用法まで、あらゆる知識を伝授する!!

効率の良いコロニーの発展のさせ方

何事も基本が大切。ということで、まずはコロニー育成の流れに合わせて、基礎知識を解説していくぞ。しっかりチェックして、立派なコロニーに発展させよう。

▲この妖精から、コロニーの基礎知識を教えてもらえる。

1 妖精の配置と仕事の方針

まずは妖精に仕事を与えよう！

マップ中央の妖精に話しかけ、「仕事と作戦」を選択するとメニュー画面に切り替わる。ここで、妖精たちの仕事や方針の決定、妖精情報を見ることができるぞ。

共感値って何？

妖精には、リュウへの共感値（0〜100）が存在し、これが高いほど貴重な情報が聞ける。共感値は、仕事の方針などで変動するぞ。

2 仕事従事と戦闘回数

戦闘中にコロニーの時間が進む

コロニーの時間は、リュウたちが敵と戦っている間に進行し、20回戦うと妖精が1つ歳をとる。また、一定回数の戦闘をこなすことで、妖精が仕事を達成するぞ。達成に必要な戦闘回数は、仕事の内容によって違うが、基本的に1つのダンジョンをクリアするごとに状況を確認するようにしたい。

▶10回戦うと、妖精の人口が増加。新しく生まれた妖精にも仕事を与えよう。

◀コロニーを早く発展させたいなら、弱い敵と戦っていい。

3 仕事終了と結果報告

看板のメモをこまめにチェック

人口が増加したり、新しい職業が増えるなど、仕事の結果やコロニーの発展状況は、入口にある看板にメモされるぞ。こまめに確認するように心がけ、コロニーの状態に合わせて、妖精の配置や仕事の方針を変更しよう。

▲看板を調べると画面に切り替わるので、読みたいメモを選ぼう。

◀コロニーや妖精の状態は、この画面で確認。仕事のメニュー画面で「妖精情報」を選択しよう。

職業案内所

全13種の職業を大公開!!

狩り、農業、土木の3つは最初から実行可能。そのほかの10種類の職業は、文化レベルが一定値に達すると増えていく。また、それぞれの職業にもレベルがあるので、妖精にバリバリ仕事をさせて職業レベルも上げよう。

▲妖精に仕事をさせると文化レベルが上昇し、職業が増える。

狩り

コロニーの育成において、最も重要な職業。動物を狩って食料とするのだが、残量（0〜100）がなくなると人口が減ってしまうので、注意が必要。常に50以上はキープしたいところだ。目安としては、全人口の6割をこの職業に配置しておくといい。コロニーに戻ったら、必ず食料の残量を確認すること。

◀メニュー画面の上に食料の残量が表示されている。

もっとプレスる！ リュウたちも狩りが可能！

コロニー登場イベント後（第2章中盤）、「？」のマップに入ると狩りができる場合がある。リュウ、マスター、アースラのパーソナルアクションで動物を狩ることが可能だ。獲得した肉は、妖精に与えることができるぞ。

▲動物を仕留めるのに時間がかかると、肉の質が落ちてしまうので注意。

農業

木に肥料を与え、「〜の果実」系のアイテムを栽培する。肥料となるアイテムは、魚（全種類）、くさったニク、鳥のフン、おこげの4種類。どの肥料を与えたかによって、収穫できるアイテムが変化するぞ。また、より多く肥料を与えると、1度にたくさんのアイテムを収穫することができるので、いろいろ試してみよう。

◀木を調べて、肥料を選択。あとは敵と戦って、実がなるのを待とう。

▶果実はパラメータアップの効果を持つアイテム。かなり重宝するぞ。

土木

土地を開拓して、家を建てる仕事。土地は5段階まで開拓でき、最大8軒まで家が建てられる。また、家は解体することもできるが、その場合は職業レベルもリセットされるので注意しよう。ショップ系の家を隣接した場所に建てると、より早く新商品が増えるぞ。

◀まず初めは、土地を開拓して、家を建てられる状態にしよう。

▶家を建てたあとは、職業を決定。自由に転職させることもできるぞ。

宿屋 必要文化レベル 20

タダで宿泊することができるので、とっても便利。2〜3人が従事している場合は、戦闘回数や逃走回数、拾った宝箱の数からタンスを調べた回数まで、さまざまな情報を教えてくれる。

◀ベッドも妖精サイズ？これだと逆に体力が減ったりして……ウソ（笑）。

▶本人も知らないことを細かく教えてくれる。妖精のストーカーってところ？

道具屋 必要文化レベル 15

回復用から攻撃用まで、さまざまなアイテムが売られる。職業レベルが上がると、新商品が入荷するぞ。また、妖精の性格によって商品が異なるので、いろいろなタイプの妖精を従事させるといいぞ。

▲早い段階で職業レベルを上げておくと便利。

妖精の性格による商品の違い

ノーマル

商品名	値段
薬草	20
毒消し	12
ばんのう薬	100
気つけ薬	250
元気玉	100
知力の種	800
純元気玉	500
連元気玉	1000

まじめ

商品名	値段
薬草	20
毒消し	12
ばんのう薬	100
気つけ薬	250
たけざお	250
元気玉	100
知力の種	800
純元気玉	500

なまけもの

商品名	値段
鳥のフン	2
くさったニク	2
おこげ	4
ねむり玉	100
せんこう弾	100
毒薬	100
くちチャック	100
スプーン	120

かわりもの

商品名	値段
火薬玉	100
地雷玉	250
真空玉	500
なまずのいかり	500
ひょうがのかけら	600
ドメガ爆弾	800
サンダークラッカー	1200
デスおじや	200

武器屋 必要文化レベル 25

武器、防具、アクセサリを売ってくれる。通常のショップでは売っていないものも多いので、利用価値は高い。ちなみに、このようなショップ系の職業には、知力の高い妖精が適しているぞ。よく覚えておこう。

▲買いたいアイテムに応じて、従事させる妖精を決めよう。

妖精の性格による商品の違い

ノーマル

商品名	値段
おしおきバンブー	130
ガラスのドミノ	220
太刀	3000
ポイゾンガード	2500
夢のクラウン	3000
ノクトゴーグル	3000
まどわずのかぶと	3000
ブレインスタン	7700

まじめ

商品名	値段
おしおきバンブー	130
ガラスのドミノ	220
いだてんのたび	4500
さんかくぼうし	5000
賢者のガウン	7000
ウイングブーツ	7000
スパイクシューズ	6000
夢氷剣	4200

なまけもの

商品名	値段
とがったえだ	10
タイトミニ	3200
ホークアイ	6000
ジゲンハット	6000
しこみドス	4900
スカウター	8000
ハーモニクス	25000
シャーマンリング	40000

かわりもの

商品名	値段
おとこふく	2000
スカラベ	300
オーラリング	500
ダイアのうでわ	500
炎のおまもり	2500
風のおまもり	2500
水のおまもり	2500
土のおまもり	2500

探険家 必要文化レベル 30

世界各地を探険して、アイテムを発見する職業。探険可能なエリアは右の13カ所で、難度が高いほど貴重なアイテムを発見できる。だが、妖精が死亡する可能性も高いので、体力値が低い妖精は絶対に従事させないこと。

▲一定回数の戦闘をこなすと、アイテムを持ち帰ってくるぞ。

探険可能な地方と難度

地方名	難度
大砂漠	5
ウインディア地方	1
ルディア地方	2
アスタン半島	2
ジンガ山地	5
黄金平野	1
中央高地	5
西大陸南部	3
シューク地方	2
シオの海	4
北方諸島	4
ベイタ半島	3
西大陸中部	3

よう兵 必要文化レベル 40

これは、伝承師のンジョモから伝授されるスキル「ばくげき」と「ダンスマカブル」に関係する職業。従事している妖精の能力や数がダメージに反映され、スキルを使うことで職業レベルが上がるぞ。この2つのスキルは、コンボ攻撃に最適!!

ばくげき

◀急降下して爆弾を投下する。最高20人での攻撃は、驚異的。

ダンスマカブル

▲敵全体を妖精が取り囲み、一斉に攻撃するスキル。

音楽家 必要文化レベル 50

ゲーム中のBGMを自由に聴くことが可能(全59曲)。また、ンジョモから伝授されるスキル「バトルソング」を使用するには、この職業に妖精が従事していることが条件となる。

▲職業レベルが上がるたびに、選曲できる数が増えていく。

芸術家 必要文化レベル 60

いわゆるイラストギャラリー(全23枚)。職業レベルが上がると新しいイラストを見ることができる。以前、本誌の紹介記事で掲載したイラストも収録されているぞ。

▲秘蔵イラストの数々は、一見の価値アリ!

メタル屋 必要文化レベル 70

スキルの受け渡しに必要なメタルを買うことができる。相場が少しずつ変動するので、安価のタイミングを見計らって大量に購入しよう。メタルとアイテムの交換もできるぞ。

▲コロニーに来るたびに、相場を確認しておこう。

遊び屋 必要文化レベル 80

右にある2つのミニゲームが遊べるほか、リュウをはじめとする仲間キャラの名前を自由に変更することも可能。また、ミニゲームを高得点でクリアすると、ご褒美にアイテムをもらえるので、ぜひチャレンジしよう!

ケチャ

◀リズムに合わせてボタンを押すミニゲーム。レベルは3段階。

カードジャンケン

▲計9枚のカードを使って限定ジャンケン。参加費は200ゼニーだ。

保険屋 必要文化レベル 90

戦闘での獲得金額の8%を支払うことで、全滅しても一定確率で復活できる。契約時には、特約もつけられる。期間は戦闘50回までで、解約すると掛け金の70%、継続すると100%が返金される。

◀契約時には医療特約かドラゴン特約をつけよう。

特約	内容
医療特約	復活時に元気玉を5個もらえる。必要職業レベル:1以上
AP特約	復活後、APが全回復する。必要職業レベル:6以上
逃走特約	復活後、必ず逃走が成功する。必要職業レベル:3以上
ドラゴン特約	復活後、使用済みの召喚竜が使用可能に。必要職業レベル:9以上

これでカンペキ!! 2 スキル

この一覧表でスキルがスキなキミにスキはなし！　スキルリストもスキなし!!

発売から1カ月以上たったけど、まだスキルリストが埋まらない人も、けっこう多いんじゃないかな？　そんなキミにカンペキすぎるこのページを贈ります。

すべてのスキルを修得しよう!!

プレイヤーの中には、「手っ取り早く、スキルを全部集めたい！」という人も多いはず。そんな人をサポートすべく、今回は全スキルの入手方法を大公開する！　このページを参考にプレイすれば、効率よくすべてのスキルをそろえられるはずだ!!

もっとブレスる！ コンボの成功確率を上げるには？

同じスキルを組み合わせても、コンボになる場合とならない場合がある。じつはコンボ発動確率は(つながる組み合わせであっても)、2発目が85%、3発目が75%と決まっているのだ。だが、右の方法でつながる確率をアップできるぞ。

1 「ハーモニクス」を装備する

オプションの「ハーモニクス」を装備すると、コンボのつながる確率が10%アップ。2人装備していれば、当然効果は2倍になるぞ。

◀1つはシオの海のここで入手できる。ほかにもあるぞ。

2 連続コンボを狙う

体術→体術のように、同じ属性のコンボをつなげる「連続コンボ」を狙った場合なら、それだけでつながる確率が5%アップするぞ。

◀最も手軽に、つながる確率をアップできるのだ。

3 素早いキャラでコンボを組む

コンボをつなげる2人のうち、遅いほうのキャラの「早さ」が、敵の「早さ」(の平均)よりも1以上高いと、確率が5%アップする。

◀確率を上げたいなら、素早いキャラでつなげていこう。

全修得スキル一覧

表中、対象の欄の「単」は単体、「全」は全体に攻撃するスキル、「自」は自分、「前」は味方前衛キャラにかけられるスキルを表す。【伝】は伝承師から修得できることを表す。

属性	スキル名	対象	AP	Hits!	ラーニングできるモンスター&伝授してくれる伝承師
	ワイルドスイング	単	0	1	リビングアーマー（アスタナ／大帝橋など）、ハチ（キリア村／カスクの森）、ギデオンアーマー（アスタナ）
	オーガー斬り	単	0	1	ハチ（キリア村／カスクの森）、ファイアクイーン（北方諸島周辺）、サイクロプス（ほこら／ムクトの岩壁など）
	シャドウウォーク	単	12	1	カゲバシリ（皇城）、ババテル【伝】
	滅殺	単	0	1	シャドウ（西大陸南部／帝都）、クランク【伝】
	スーパーコンボ	単	12	0~?	ウナ【伝】
	マジックボール	単	5	1	カイン（ヨギ火山／ほこら）、エッグカンパニー（皇帝墓所など）、オンミョウジ（皇城）、ラウルフ【伝】
	あばれる	全	0	4~7	サルガシラ（ギガ山など）、ビルバオ（ヨギ火山）、サイクロプス（ほこら／ムクトの岩壁）、ウナ【伝】など
	ソードブレイカー	単	2	1	おちむしゃ（船底でドッペルゲンガーが変身／火の山島）、アクイ（皇城）
	メガホン	全	4	1	クランク【伝】
	かみつき	単	2	1	イエネズミ（セネスタ地下／アジトなど）、ヤエン（ラフト村など）、バッドコイル（水神のほこら）など
	ネバネバ	単	2	1	ドロロ（※1…ダム／セネスタへの抜け道）、エルモ（火の山島）、マッドタール（シャン川など）、アクイ（皇城）
	毒撃	単	2	1	ディープパープル（チャンバ北）、ツエツエバエ（アスタナ／セネスタ地下）、ピッキンクラット（アジト）など
	マスイ	単	2	1	スイミングラブ（※2…火の山島／サルディン島など）、ボルトファイター（運河など）、マリオネッター（エン・ジュ）など
	うそツキ	単	2	1	キャタピラ（ターホの神殿／ウインディア城地下）、ゾンビマインド（セネスタへの抜け道／ウインディア城地下）など
	ツキツキ	単	2	1	すなサソリ（砂船の谷／クロクの谷）、ヘイケガニ（※3…水神のほこら／火の山島）、テコイ（エン・ジュ）
	マスキング	単	2	1	サルカシラ（ギガ山など）、マリオネッター（エン・ジュ）
	エアレイド	単	4	1	ポップンクローラ（アルカイの神殿／チェクの村の北の「?」）、ふうせんバクダン（エン・ジュ）
	からぶり	自	0	1	あばれゾンビ（チャンバ北／セネスタへの抜け道）、ウド（バーウッズの森／グーの火山）
	ぼけぼっけ	自	0	1	キャップ（がけ／砂船の谷／クロクの谷）
	こしがいたい	自	0	1	ハッスルじじい（船底でドッペルゲンガーが変身／火の山島）
	気合ため	自	0	1	ギデオンアーマー（アスタナ）、カーン（セネスタ／フーレンの里など）、イワオカイン（ヨギ火山）、カーン【伝】など
	魔法ため	自	0	1	オンミョウン、じゅじゅつかん、ホシヨミ（いずれも皇城）、チェクの長老【伝】など
	大防御	自	3	1	セント（火の山島）、きんのたまご（皇帝墓所など）、リタ【伝】
	カウンター	自	1	1	ソリッドシールド（サルディン島など）、カシャドクロ（皇城）、ババテル【伝】
	おいのり	自	0	1	リタ【伝】
	はいすいの陣	自	0	1	ビルボア（カスクの森／西の森／水道橋など）、チビケラ（山小屋／エン・ジュ）
	セブンスセンス	自	0	4	チェクの長老【伝】
	カクゴ	自	0	1	ババテル【伝】
	おたけび	全	0	1	カーン【伝】
	結界	全	8	1	オンクー（皇帝墓所）、チェクの長老【伝】
	めいれい	単	0	1	レッドキャップ（クロクの谷、ダム、西の森、大雪山など）、バッドコイル（※4・水神のほこら）
	やすむ	自	0	2	めだまグミ（がけ／砂船の谷／ダム／水道橋など）、ヤエン（チェクの村の北にある「?」／ラフト山）
	おやすみなさい	自	0	2	ドロシー（ラフト山／水神のほこら）、ボナペティ（ダム／セネスタへの抜け道）
	ヤブリフ	単	20	1	ランプキン（※5…ダンの関と街道との間にある、2つの「?」のうちの南側の「?」）
	タクレマ	単	20	1	めだまタンク（※6…火の山島／エン・ジュ）
	ベネディクション	全	45	1	リタ【伝】
	ぬすむ	単	0	1	ストル【伝】
	ぶんどり	単	0	1	ウナ【伝】
	ひとりじめ	—	0	1	マーロック【伝】
	おまじない	単	0	1	マーロック【伝】
	ダブルヒット	単	3	2	ナッツファイター（バーウッズの森／黄金平野／ターホの神殿）、ヘイケガニ（※7…水神のほこら／火の山島）など
	みだれ撃ち	単	5	1~3	ボルトアーチャー（運河／ダンの関のすぐ南にある「?」）
	3連撃	単	8	3	ガーディアン（皇帝墓所）、バシュラ（皇城）、ゲッコウ（皇城）
	オラクル	単	2	1	モモ【伝】
	スプレー	単	2	1	モモ【伝】
	草むしり	単	2	1	モモ【伝】
	くうき撃ち	単	0	1	サイクロプス（ほこら／ムクトの岩壁など）、エリミネーター（皇帝墓所）、クランク【伝】
	せんぎり	全	3	1	ゲッコウ（皇城）、クランク【伝】
	烈火撃	単	2	1	トビケラ（山小屋／エン・ジュ）、ファイアドレイク（※8…グーの火山／風の塔など）、ファイアクイーン（北方諸島周辺）
	烈風撃	単	2	1	リザードマン（シャン川／エン・ジュ）
	烈氷撃	単	2	1	みずふうせん（ラフト山／水神のほこらなど）
	烈砂撃	単	2	1	サンドスクラッチ（サルディン島など）
	神撃	単	2	1	リタ【伝】
	みねうち	単	0	1	ババテル【伝】
	あいうち	タ	13	1	グミブラック（ヨギ火山）、ガンガンヘッド（アスタナ）
	チキンアタック	単	2	1	ストル【伝】
	逆転撃	単	0	1	ヘイケガニ（※9…水神のほこら／火の山島）、しをまねき（アスタナ）
	からにこもる	自	0	1	モモ【伝】
	あぶら	単	1	1	ゴキゴッキ（※10…ウインディア城地下／風の塔）、マッドタール（シャン川）
	呪爆	全	13	1	ティプキン（※11…ランプキンと同じ「?」）、カロン（皇城）、ヘテロアングラ（チャンバ北）
	自爆	全	13	1	ポチキャスバル（※12…アルカイの神殿／皇帝墓所）、めだまタンク（火の山島など）、ふうせんバクダン（エン・ジュ）
	みんなげんき	全	20	1	妖精ンジョモ【伝】
	バトルソング	前	20	1	妖精ンジョモ【伝】
	ばくげき	全	20	変動(※13)	妖精ンジョモ【伝】
	ダンスマカブル	全	20	変動(※13)	妖精ンジョモ【伝】
	黒の炎	単	9	1	バク（マスターの夢の中／火の山島）、クミブラック（ヨギ火山）、ドラゴニュート（皇城）
	ルーレット	自	0	—	マーロック【伝】
	のうけずり	単	2	1	ヘッドクラッカー（アムの沼／カスクの森など）、ボルトアーチャー（運河／ダンの関のすぐ南にある「?」）
	パム	単	1	1	メイジグミ（砂船の谷／クロクの谷／ダム／西の森など）、サイクルグミ［赤］（皇帝墓所／ムクトの岩壁）など
	つむじ風	単	2	1	ウド（バーウッズの森／グーの火山）、サイクルグミ［緑］（皇帝墓所／ムクトの岩壁）、ラウルフ【伝】
	つらら	単	4	1	カウントグミ（※14…水道橋など）、アイシクルピック（大雪山）、サイクルグミ［青］（皇帝墓所／ムクトの岩壁）
	お立ちだい	単	5	1	サイクルグミ［茶］（皇帝墓所／ムクトの岩壁）、ラウルフ【伝】
	ねらいうち	単	1	1	シャドウ（西大陸南部／帝都）、このえへい（皇城）、チビケラ（山小屋／エン・ジュ）
	散烈拳	全	6	3	カーン【伝】
	りきむ	全	0	1	カーン【伝】
	ほむらばしら	単	8	1	サイクルグミ［赤］（皇帝墓所／ムクトの岩壁）、ラウルフ【伝】

※1：火属性攻撃すると使わない。※2：ハサミを壊すと使わない。※3：敵のHPが多いと使う。※4：ドロシーがいないと使わない。※5「しずく」を与えると使う。ただし、沈黙も回復させないと使わない。※6：ほかの敵のHPが減っていると使わない。※7：HPを半分程度まで減らすと使う。※8：火属性攻撃すると使う。※9：瀕死になると使う。※10：ファイアドレイクがいると使う。※11：「しずく」を与えると使う。※12：パーツ破壊後、3ターンたつと使う。※13：「ようへい」の数で変化。※14：1ターン目に5ヒット以上のコンボを決めると使う。

これでカンペキ!! 3 つり

ギョッとするほどスーパーなつり攻略なのるあー! これで大漁なのるあー!!

「ブレス」シリーズには欠かせない要素である「つり」。このページでは「つり」に関するデータをまとめて紹介。これさえ読めばレアな魚もつり放題だ!

爆釣ざんまいを約束するさお&魚データ

何度も挑戦しているのに、狙った魚がなかなかつれないという人も多いだろう。つりは知識が大事! ここでは、これまでに判明した、つりに関するすべての情報を凝縮してお届けするぞ。また、幻の魚「アケロン」のつり方も徹底伝授だ!!

◀登場するつり場は、チャンバ北の隠しつり場を含めて全11カ所。キミは全部見つけた?

データその1 大物をつるならパワーのあるさおで挑戦!

さおは種類によって、飛距離やリールを巻く力、そしてつりやすさに差があるぞ。さおの種類でかかる魚が変わるということはないが、沖などにいる魚は飛距離やパワーが足りないと、つることはかなり難しい。下のリストを参考にベストなさおを選ぼう!

◀巻く力が強ければ、体力の高い大物もつりやすい。

さおリスト

名前	飛距離	巻く力	カーソル	
木のさお	15m	1	2	サライの町の道具屋で購入可能
たけざお	23m	2	1	ウインディアのマニーロ屋で交換
さおDX	18m	2	2	サルディン島の宝箱
とびまるのさお	30m	4	1	リブのマニーロ屋で交換
たくみのさお	23m	3	2	伝承師ギョシルから入手
きわめのさお	25m	4	3	伝承師ギョシルから入手

【注】表内「カーソル」は、中央のカーソルの大きさ(つりやすさ)を表します。

もっとブレスる! つりを極めるための㊙テク!!

『ブレスⅣ』攻略班内「つりっていいよね倶楽部」が編み出した、3つのテクニックを大紹介! もちろんどれもヒット後、✚キーでさおを左右に振り、魚の体力(緑のゲージの下に表示される赤いゲージ)をなくしてから、一気にリールを巻く……これが大前提となるぞ。

1 ボタン連打で飛距離アップ!!

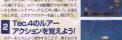
投げてからルアーが着水するまでの間に、◎ボタンを連打すると、ルアーの飛距離がかなり伸びるぞ。いさなやホーンドマリーナなど沖に棲んでいる魚をつるときは、このテクでルアーを遠くに飛ばそう。

◀「とびまるのさお」とボタン連打を使えば、飛距離も40mオーバーに!

2 Tec.4のルアーアクションを覚えよう!

ルアーをリズムよく操作することで、魚をおびき寄せるルアーアクション。これはTec.1~4まであるが、Tec.4のアクションが最も魚の注意を引くことが可能。つりを極めたいなら必ず修得!

◀低いレベルから覚えていく必要なし。Tec.4だけで十分なのだ。

3 「HOOK OFF」と⊗ボタンの活用法

慣れてくると、魚影やその引きの強さで、どの魚がかかったかがわかるようになる。狙った魚でなければ、わざと「HOOK OFF」するといい。障害物に引っかかったら⊗キャンセルが使える場合もあるぞ。

◀何の操作もしなければ、「HOOK OFF」に。ルアーはなくならないぞ。

データその2 狙った魚に合わせて最適ルアーをチョイス!!

魚は種類によって、好むルアーに違いがある。レベルの高いルアーでも好物ではないものには、魚は食いついてこないのだ。また、泳いでいる深さにも違いがあり、深いところに棲む魚は、スピナなど水面に浮くルアーを使ってもつれないぞ。下のリストで、各魚の最適なルアーと深度をチェックしよう。

▼「スプーン」を使うなら、Tec.4のアクションが必須

◀「とのさまがえる」は何でもつれちゃう逸品だ。

魚別・かかるルアー&深度

名前	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	とびかえる	浅い	中間	深い
アケロン	△	△	△	△	△	△	△	◎	○	○	×
あゆ	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	○	×
いさな	△	△	△	△	×	×	×	◎	×	○	○
イシムペスラ	◎	◎	×	×	◎	◎	○	◎	○	○	○
エンジェル	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	×	×
火星だこ	×	○	×	○	×	○	○	◎	×	○	○
カツオ	×	×	○	○	×	○	○	◎	○	○	○
ガンチ	×	×	○	○	△	△	△	◎	×	○	○
グミフィッシュ	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	○	×
グミフロート	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	○	×
サンバソウ	◎	◎	○	○	○	○	○	◎	○	○	×
シーマウス	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	○	○
ジャケ	×	×	○	○	△	△	△	◎	○	○	○
スタージョン	×	×	×	×	△	△	△	◎	×	○	○
タイタン	×	×	○	○	○	○	○	◎	○	○	○

名前	スピナ	スプン	トップ	ミノー	カエル	ワーム	スプーン	とびかえる	浅い	中間	深い
タコ	×	○	×	○	×	○	○	○	×	○	○
チヌーク	×	×	△	△	○	○	△	◎	○	○	○
トベータ	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	○	×
ドラード	×	×	○	○	○	○	△	◎	×	○	○
バラムンディ	×	×	×	×	△	△	△	◎	○	○	○
ビッグマウス	×	×	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	○	○
ピラニー	○	○	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	○	○
ブラウン	◎	◎	◎	◎	×	×	○	◎	○	○	○
ブルーギル	◎	◎	×	×	○	○	○	◎	○	○	○
ブルキャット	×	×	△	△	○	○	○	◎	×	○	○
ペペタ	○	○	○	○	×	×	○	◎	×	○	○
ホーンドマリーナ	○	○	△	△	×	×	△	◎	○	○	×
ヤマメ	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	○	○
ラージマウス	×	×	○	○	○	○	○	◎	○	○	○
レインボー	◎	◎	◎	◎	×	×	○	◎	○	○	×

【記号の見方】◎:かなーりつれるはず ○:まーまーつれるはず △:たまーにつれるはず ×:絶対つれないダメだこりゃ(byまつかた)

電撃PSの世界をつる! 幻の魚「アケロン」編

3章以降に行くと、チャンバ北がつり場になるのは、前号でも紹介したとおり。今回は、ここだけに棲む幻の魚「アケロン」をつるための方法を伝授するぞ!!

▲チャンバの町ではなく、必ずチャンバ北から入ること。ボス戦があるので注意。

◀このヘテロアングラを倒せば、ここがつり場になる。

1 「プラチナのスピナ」と「とびまるのさお」で勝負!

装備は「とびまるのさお」か「きわめのさお」。ルアーは「プラチナのスピナ」を選択。下の写真の場所からアタックだ!

◀壊れた橋の少し左側(屋根の傾斜部分)から、北にある塔に向かってルアーを投げよう。

2 塔の裏側が狙うポイントだ!!

北の塔の裏側が、チャンバ北のベストポイント。ここにルアーを落とし、Tec.3以上のルアーアクションでアケロンを呼び寄せよう。だが、大バトルは必至だぞ!!

▲塔の周囲なら、まずイケる。ベストは○の位置。

▶体力があるので「とびまる~」だとつるのに時間がかかる。根気が必要。

これでカンペキ!! 4 伝承師

伝承師のことをもっと知りたいでんしょう? 下を読むといいんでんしょう。

今回は、全伝承師データの完全最終版をお届けするぞ。この１ページがキャラのレベルアップやレアなスキルの入手に、べらぼーに役立つこと間違いなし!!

判明! 伝承師に師事すると隠しパラメータがアップ!!

なんと伝承師に師事することでアップする、隠しパラメータの存在が発覚！ 詳しくは右を参照。もちろん、レベルアップ時の能力補正値（成長の傾向）や、スキル習得条件もバッチリ紹介していくぞ。

新たに発覚した6つの隠しパラメータをチェック!!

ゲーム中には表示されない６つの隠しパラメータの内容を大公開!! ぜひ伝承師選びの参考にしよう(単位はすべて%)。

■注意力	■命中率	■必殺率
この数値が高いと、戦闘時に先制攻撃しやすい。	攻撃が命中する確率。アースラとマスターはやや劣る。	通常攻撃時に、必殺の一撃が出る確率。フォウルが高い。
■観察力	**■回避率**	**■反撃率**
この数値が高いと、スキルをラーニングしやすくなる。	通常攻撃をさける確率を表す。ニーナが優れているぞ。	通常攻撃を受けたときに、反撃する確率。

ラウルフ

居場所: クロクの谷

クロクの谷にいるラウルフに話しかけて、「思います」を選ぶと師事できる。

成長の傾向	HP	AP	攻撃	防御	早さ	賢さ
	0	+1	-1	0	0	+1

隠しパラメータ: 注意+20

スキル	習得条件
つむじ風	コンボを5ヒット以上つなぐ
お立ちだい	コンボを10ヒット以上つなぐ
マジックボール	コンボを15ヒット以上つなぐ
ほむらばしら	コンボを20ヒット以上つなぐ

ストル

居場所: アジト

盗賊捕獲イベント後、一度外へ。再びアジトへ入り、ストルに全所持金を渡す。

成長の傾向	HP	AP	攻撃	防御	早さ	賢さ
	0	0	0	0	+1	0

隠しパラメータ: 命中+5、回避+5、注意+5

スキル	習得条件
ぬすむ	所持アイテムの種類が80以上
チキンアタック	所持アイテムの種類が120以上
—	—

ウナ

居場所: フーレンの里

コンボのダメージが1000を超えると、２回目のカーン戦後に師事できる。

成長の傾向	HP	AP	攻撃	防御	早さ	賢さ
	+12	-2	+2	+1	0	-1

隠しパラメータ: なし

スキル	習得条件
ぶんどり	コンボのダメージが1500以上
スーパーコンボ	コンボのダメージが3000以上
あばれる	コンボのダメージが10000以上
	—

妖精ンジョモ

居場所: 黄金平野のはじ

コロニーに家が一軒以上建ったら、アムの沼の北西にある「？」へ行けば師事できる。

成長の傾向	HP	AP	攻撃	防御	早さ	賢さ
	-8	+1	0	0	+2	0

隠しパラメータ: 回避＋5

スキル	習得条件
ばくげき	コロニーの妖精が8人以上
みんなげんき	コロニーの妖精が12人以上
バトルソング	コロニーの妖精が16人以上
ダンスマカブル	コロニーの妖精が20人以上

モモ

居場所: ウインディア

風車小屋にいるモモに話しかけて、「なってみようかな」を選ぶと師事できる。

成長の傾向	HP	AP	攻撃	防御	早さ	賢さ
	+8	0	0	0	0	0

隠しパラメータ: なし

スキル	習得条件
スプレー	プレイ時間が25時間を経過
草むしり	プレイ時間が30時間を経過
オラクル	プレイ時間が40時間を経過
からにこもる	プレイ時間が50時間を経過

チェクの長老

居場所: チェクの村

召喚竜を２体以上見つけてから、チェクの村にいる長老に話しかければ師事できる。

成長の傾向	HP	AP	攻撃	防御	早さ	賢さ
	0	+2	-2	-2	0	+4

隠しパラメータ: 魔法耐性＋１【注】

スキル	習得条件
魔法ため	70種類以上の敵を倒す
結界	85種類以上の敵を倒す
セブンスセンス	100種類以上の敵を倒す
—	—

マーロック

居場所: セネスタ

「そうとうのお宝」以上の宝を所持した状態で、マーロックに話しかけると師事できる。

成長の傾向	HP	AP	攻撃	防御	早さ	賢さ
	+16	+3	-1	-1	-1	-1

隠しパラメータ: 観察＋5

スキル	習得条件
おまじない	「フダつきのお宝」を所持
ひとりじめ	「生え抜きのお宝」を所持
ルーレット	「お宝の中のお宝」を所持
—	—

クランク

居場所: シューク

コンボのヒット数が25を超えていれば、リブ到着後以降に師事できるぞ。

成長の傾向	HP	AP	攻撃	防御	早さ	賢さ
	+25	-2	+3	+2	-2	-2

隠しパラメータ: なし

スキル	習得条件
メガホン	コンボを30ヒット以上つなぐ
くうき撃ち	コンボを40ヒット以上つなぐ
せんぎり	コンボを50ヒット以上つなぐ
滅殺	コンボを70ヒット以上つなぐ

ギョシル

居場所: リブ

つりポイントが3000以上たまった状態で話しかけると師事できる。

成長の傾向	HP	AP	攻撃	防御	早さ	賢さ
	-8	+2	0	0	0	0

隠しパラメータ: なし

アイテム	獲得条件
水のゆびわ	つりポイントを4000以上稼ぐ
たくみのさお	つりポイントを6000以上稼ぐ
きわめのさお	つりポイントを9500以上稼ぐ
-	—

リタ

居場所: セネスタ

パーティの誰かがギョシルに師事している状態で、孤児院にいるリタに話しかける。

成長の傾向	HP	AP	攻撃	防御	早さ	賢さ
	0	+1	0	-1	0	+1

隠しパラメータ: 聖耐性＋１、死耐性＋２

スキル	習得条件
おいのり	リュウのレベルが20以上
神撃	リュウのレベルが25以上
大防御	リュウのレベルが30以上
ベネディクション	リュウのレベルが35以上

カーン

居場所: サルディン島の北

サルディン島の北部にある「？」へ行き、そこにいるカーンに話しかけると師事できる。

成長の傾向	HP	AP	攻撃	防御	早さ	賢さ
	+20	-4	+3	0	+1	-3

隠しパラメータ: なし

スキル	習得条件
気合ため	戦闘回数が300回を超える
おたけび	戦闘回数が400回を超える
散烈拳	戦闘回数が500回を超える
りきむ	戦闘回数が600回を超える

ババデル

居場所: 山小屋

ババデル以外のすべての伝承師に入門（師事しなくてもＯＫ）していれば師事できる。

成長の傾向	HP	AP	攻撃	防御	早さ	賢さ
	-16	-3	+1	+1	+1	+1

隠しパラメータ: なし

スキル	習得条件
みねうち	一撃のダメージが3000を超す
カウンター	一撃のダメージが5000を超す
シャドウウォーク	一撃のダメージが6000を超す
カクゴ	一撃のダメージが12000を超す

【注】○○耐性とは、その魔法やスキルタイプ（属性）に対する防御力をさします。

もっとブレスる！ 難しいスキル習得条件を満たすには？

今回紹介したスキル習得条件のなかには、条件達成の難しいものもいくつかある。そこで、とくに条件が厳しい３人の伝承師をピックアップ！ それぞれ、条件クリアの方法を伝授していくぞ。手に入れられなかったあのスキルも、これでキミのもの!! よかったね。

難度C マーロック 「お宝の中のお宝」を入手する

サライの町で手に入る①の「それなりのお宝」を、下の一覧にある場所で交換し、②から⑩まで順にグレードアップさせることで、条件を満たすことができる。

◀ルディアのお宝交換は、クレイ救出イベント中のみ。

お宝交換チャート

お宝	交換場所	備考
①それなりのお宝	サライの町	酒場にいる半魚人に158ゼニー払うと入手
②まあまあのお宝	シェド	階段の裏に隠れている人に話しかける
③そこそこのお宝	ルディア	倉庫の前の男に話しかける(クレイ救出イベント中のみ)
④ナルホドのお宝	ターボ神殿	神殿裏口の建物にいる人に話しかける
⑤そうとうのお宝	ウインディアの地下牢	地下牢にいる囚人に話しかける
⑥フダつきのお宝	シューク	地下倉庫にいる男に話しかける
⑦なっとくのお宝	こわれた砂船	3章で砂船入手後、こわれた砂船の横にいる男に話しかける
⑧生え抜きのお宝	セネスタの孤児院	3章で砂船入手後、孤児院の子どもに話しかける
⑨最高のお宝	チクア村	商人フーから帝国への行き方を教わったあとに話しかける
⑩お宝の中のお宝	ソン村	4章以降、道端で座っている人に話しかける

【注】②～⑩のお宝と交換場所は対応はしておらず、交換場所にはどんな順番で行ってもかまわないが、交換によって入手できるのは必ず②～⑩の順。①の「それなり～」は、サライの町でしか入手できない。

難度B クランク コンボ70ヒット以上

クランクは、70ヒット以上のコンボを決めれば、すべてのスキルが手に入る。味方が６人のとき、「セブンスセンス」＋「リフラル」＋「リフラル」がうまくつながれば、ちょうど70ヒットになり、条件を満たすことができるぞ。

▶「セブンスセンス」は１回使うと３時間使えない。失敗に備え、セーブしとこう。

難度A ババデル 一撃で12000ダメージ

まず、攻撃をさせる味方キャラのＨＰをできるだけ減らそう。次に、そのキャラで「気合ため」を使い、３ターン防御。その間に「ギガート」や「カクテト」で攻撃力や防御力を上げまくる。３ターンたったら、「はいすいの陣」を使ってから、敵を攻撃だぁっ!!

◀防御力の低い、序盤から出る敵で試そう。

㊙ ウワサの特報！ レアショップの場所をキャッチ!!

超レアアイテムが手に入るイカしたお店!!

ある１つの条件を満たしたうえで、チェクの村の北にある「？」まで行くと、廃墟に幻のショップが出現することが判明！　ここでは「電撃屋」で売られるレアアイテムの一部が購入できちゃうのだ。その出現条件とは……!?

懐かしのキャラが!

▲店主は前作で登場したレイ！　ティーポもいるぞ。ファンにはうれしいかぎり。

こんなアイテムが買えちゃうのだ！

▶「アタリヤのよろい」や「メダリオン」など、使えるアイテムがいっぱいだ！

チェクの村から北へ行けばOK

▲お店のある場所はココ。出現のための条件は、今はまだヒミツ。次号で!!

電撃屋はコレで出現！ 電撃PlayStationD収録のセーブデータを入手せよ!!

上で紹介したショップは、言ってみれば「電撃屋」の支店のようなもの。じつは、真の「電撃屋」を出現させるための条件は１つだった！　それは、6月16日発売の電撃PlayStationD33（Vol.147）に収録されたセーブデータでプレイすること!! これさえあれば、いつでも「電撃屋」に行くことができるようになるのだ。ほかには、この究極ショップを出現させる手段はないぞ(★)。D33は絶対手に入れよう!!

▲冒険の途中でも、このデータがあればバッチリ出現しちゃうのだ。

▲本誌初公開となる「電撃屋」の内部。「きみに電撃！」の看板も!

電撃PlayStationD33は6月16日発売！

ついに登場！ 電撃PS読者が考えたレアアイテムがこの4つだ!!

以前に本誌にて行われた「アイデア募集企画」で、採用となったレアアイテムを公開！　これらは左で紹介したショップに「宝くじ」をのぞく３つが、「電撃屋」に４つすべてが、それぞれ置かれているぞ。

宝くじ　アイテム部門グランプリ　東京都／高橋建朗さん作

▲当たれば最高30万ゼニーもの賞金が!!

キミのゲーム運をコレで試せ！

購入時に４ケタの数字を自分で決めるという、文字どおり「宝くじ」。購入後、お店で発表される番号と一致すれば、超多額の賞金をゲットできちゃうのだ！

サビた刀　武器部門グランプリ　富山県／奥野洋平さん作

▲「散烈拳」など全体攻撃できる体術で倒しまくれ！

1000体倒せば"妖刀"に変化!!

刀身がサビていて攻撃力も低いこの刀。しかし、1000体の敵（味方でもOK!?）を倒すと、妖刀「千人斬り」に変身！　攻撃すると敵のＨＰを吸収できるように。

アタリヤのよろい　防具部門グランプリ　愛知県／中野貴志さん作

▲仲間に攻撃させて、お金を稼ぐという手も……。

ダメージに応じてお金を入手！

装備していると装備者の受けたダメージに応じてお金がもらえるという、イタイけどウレシイ鎧。ただし、敵の攻撃が「痛恨」になる確率もアップしてしまう。

メダリオン　アクセサリ部門グランプリ　愛知県／浅霧悠さん作

▲パーティ全員が装備すれば、能力が大幅アップ！

装備者の人数で効果が変化!

通常は「攻撃力＋３×(装備者数)、防御力－３×(装備者数)」だが、仲間全員が装備すると攻撃力＋18、防御力＋18になる!!　連帯感も深まるという逸品ですな。

中間発表 『ブレスⅣ』グッズ商品化企画 こんなアイデアが来てます！

本誌Vol.141、Vol.143にて募集した『ブレスⅣ』グッズ商品化企画。その採用アイデアを、今回ついに発表！……する予定でしたが、応募アイデアの多さ、企画の多様さのあまり、採用アイデアの決定が今号のしめ切りに間に合いませんでした……。ホントにすみません！　が、しかし、次号Vol.148（6月23日発売）では必ず大発表します!!　というわけなので、今回は（ほんの一部ではあるけど）編集部に届いたアイデアのなかから、楽しげなものをいくつか選んで紹介していきます（これらは採用、不採用には関係ありません）。ちなみにアイデアの数が最も多かったのは、やはりマスターもの！　鍋、风皿など、"鉄"な感じのグッズが数多く応募されてきていました。また、意外に応募が多かったのが、召喚竜ヘンナーのグッズ。これを機にキャラとして一本立ちしちゃうかも!?　ってなくらいの数でした。とにかく、そんなこんなをふまえつつ、次号を待て！

▲「サイアスの着物 湯飲み」新潟県／川崎美也子さん：この人間離れした着眼点と発想は見事！　将来は大物？

▲「目覚ましマスター」兵庫県／前川佳子さん：じつは時計系グッズのアイデアが、最も多かったマスター。ってことは、売れるのか？　やっぱ。

▲「カーテンとめるやつ」千葉県／柏木菜摘さん：ドラゴンが翼でガシッとね。これでアナタの家のカーテンも、落ち着きを取り戻すことでしょう。

▲「グミクッション」埼玉県／斎藤温子さん：モンスターの中では、一番人気だったのがグミ系。ほかには、「キャンディ」なんてのもありました。

▲「『ブレス』シリーズの対戦格闘」千葉県／松澤国明さん：グッズじゃないってば。でもカプコンさん、どうすか、こーゆーの。作ってみては？

★お詫びと訂正：これまでの本誌、そして電撃PlayStation Dの記事内では、「電撃屋」に関して"電撃PlayStation D収録のセーブデータを使用する以外に、もう１つ出現条件が存在する"とお伝えしてきましたが、これは誤りでした。「電撃屋」は、電撃PlayStation D収録のセーブデータを使用したときのみにしか出現しません。ただし、セーブデータを持たなくても、ある条件を満たせば上記の「レイとティーポのショップ」を出現させることができ、ここで電撃読者が考えたレアアイテム４つのうち、３つを購入&入手することはできます。事実とは異なる記事内容で、読者のみなさんにご迷惑をおかけしたことを、ここにお詫びします。

エヴァーグレイス

PS2

ついに攻略最終回！　ラスボスとの攻略や全装備品データなど、内容盛りだくさんでお送りするぞ！

発売中 A・RPG ▶¥6,800 ▶フロム・ソフトウェア ▶MC2（100KB）

みなさんシャドウタワーにはもう行きましたか？　最も難易度が高いダンジョンだけあって、自分はかなり苦戦しました。ワープポイントに到着してすぐに、目の前にオダナイトがいて一瞬で撲殺されたりと、楽しめることウケ合い！　一度はチャレンジしてみてくださいね。それからデータ出しをはじめ、いろいろな面でお世話になりっぱなしだった傭兵さんにオギノッティくん、本当にありがとうございました＆お疲れさまでした！　（たいめー）

ラスボス攻略＆全装備品リストを大公開だ!!

攻略最終回となる今回は、最後の難関「バグラゲラ研究所」をチャートとデータで徹底攻略！　さらに、今まで紹介してきたものから新規追加品まで、装備品データも総まとめ。これぞまさしく、パーフェクトな装備品リストを公開するぞ！　なお、このゲームは一度クリアしたら、入手した装備品を所持した状態で2周目をプレイできる。アイテムを取り逃したり、モンスター図鑑やアイテム図鑑が全部埋まっていない人は、2周目のプレイで全入手を目指そう！

シャルアミ編

攻略チャート

- 階段を上って3Fへ行く。aの昇降装置を調べて2Fへ降りる
- あを2回調べると❷の部屋への扉が開く
- bの昇降装置を調べて❷へ行き、そこでオダサークと戦う。戦闘終了後、マント像の頭を入手し、さらに❸の扉が開く
- 天衝く柱入り口に戻り、壊れたマント像を調べる。再びマント像を調べると、天衝く柱上部へ自動的に移動する
- 道なりに進み、❹の部屋で敵を倒す。すると扉が開くので先へ進む
- ❺で敵を倒して扉を開けて❻へ。ボスに勝ったあと❼へ行ってワープすると、バグラゲラ秘密研究所に移動する
- 奥へ進み研究室に入るとイベントが発生。この後、一度シャルアミ編が終了する
- この時点でユテラルド編が終了していない場合は、ユテラルド編をプレイする

天衝く柱入り口

天衝く柱の入り口に着いたら、具足だけ装備して足だけの像を調べる。ワープ直後の場所で敵を倒して橋をかけたら奥へ。その後、北隔離部屋へ行ってオダファイトと戦う。戦闘終了後、宝物箱の鍵を入手したら赤色の具足とストルタボウを装備して、石の像の向かいにある台座の上に立とう。南隔離部屋でマント像の身体を入手し、足だけの像を調べると天衝く柱下部にワープする。

天衝く柱下部

このマップは3階層に分かれているのだが、どれもマップの構造が似ているので迷いやすい。P.54のマップを見ながらチャートに従って進んでいこう。また、シャバランとバランドルーが数多く出現するので、この2体をひたすら倒していけばパルミラ片を大量に稼ぐことができる。自分の装備のランクが低い場合は、ここでパルミラ片を稼いでおくといいぞ。

▶バランドルーに囲まれると、一気に大ダメージをくらってしまう。常に動きながら囲まれないように戦っていこう。

◀㋐の知識の森の扉は、森の開閉を樹属性の武器を装備して攻撃すれば開く。ただし一定時間が経過すると閉まるので注意しよう。

出現モンスター

名前	弱	落	HP
シャバラン	樹・凍・雷 / 炎	生命のエキス、アシャンテリング	2000

攻撃力は高いが動きは遅い。横や後ろに回り込んでから攻撃すれば簡単に倒せる。

名前	弱	落	HP
バランドルー	樹・斬・炎 / 雷	飛影、雷鐘のペンダント	1600

近づくと攻撃力の高いくちばしで攻撃してくる。中間距離からリーチの長い武器で攻めよう。

BOSS

名	弱	吸	落	HP
オダサーク	雷・樹・炎・凍・叩	なし	マント像の頭、パルミラ原晶、ウォルトスーツ	3500

近づいて相手の攻撃を誘い、拳を振りかぶったらすかさず攻撃しよう。このとき、オダサークの横や後ろに回り込んでおけば、安全かつ確実にダメージを与えることができるぞ。

天衝く柱上部

このマップはパルミラ片を稼ぐことができる最後の場所。ここをクリアするとラスト直前まで物語が一気に進んでしまうので、ラスボス戦に備えて装備を強化しておこう。

出現モンスター

シャバラン

名前	弱	落	HP
キーブ	雷・炎 / 斬・凍	アイスキルト、解毒樹液	850

紫色の霧は当たり判定が大きいので要注意。炎系の武器かPAで攻撃しよう。

名前	弱	落	HP
アズテック	雷 / 樹	なし	2000

全方位に攻撃してくるので近寄りにくい。遠距離からPAで攻撃していこう。

◀パンテアイスを倒したあとにメディナの部屋へ行くときのことが手に入る

BOSS

名	弱	吸	落	HP
パンテアイス	炎	凍	イオニアスフード	5700

部屋の中央の一段低い床は、歩くとダメージを受けるので要注意。部屋に入ってすぐの場所から、魔弓メサベルデを連射していれば、ほぼノーダメージで倒すことができる。

CHECK! 1 敵との戦闘に要注意！

天衝く柱上部は、マップの各所に落ちると即死する場所がある。特に階段部では道幅が狭いので、ちょっとした操作ミスで足を踏みはずしてしまうぞ。さらに階段部では敵も出現するので、戦闘に気をとられて落ちないように気をつけよう。また死んでしまったときのために、こまめにセーブしておくのを忘れずに。

バグラゲラ秘密研究所

秘密研究所でやるべきことは、一本道の奥の扉に入ってイベントを見るだけ。このイベントを見たあとは、完結編に進むことになるぞ。秘密研究所に来た時点で、装備品をあまり強化していない人は、手持ちのパルミラ片を使ってせめて武器だけでも強化しよう。また生命のエキスも、MAXまで買い込んでおくこと。

▶この扉をくぐればラストも近い

※モンスターデータの見方……名：モンスターの名前、HP：モンスターの体力、弱：モンスターの苦手とする属性、吸：主人公の攻撃を吸収してHPを回復してしまう属性、落：落とすアイテムを表す。なお、名前だけのモンスターは、すでに登場したものです。

ユテラルド編

ユテラルドはバグラゲラを倒し、ついにシャルアミを助ける。しかしそれは新たな戦いへの序曲にすぎなかった…。

攻略チャート

天衝く柱下部

- bの昇降装置を使って2Fの❶へ
- あ、い、うの発光装置を1回ずつ調べて、すべての装置の光を消す。その後、あを調べて発光させると❸にあるマント像が緑に変化するイベントが発生する
- ❸まで戻り、すべての装備を緑に変えて像を調べる。すると天衝く柱上部へワープ

天衝く柱上部

- ❹で敵を数体倒すと扉が少しずつ開く。扉が通れるようになったら先へ進む
- ❺で敵を倒していると、❹と同じように扉が開くのでさらに奥へ進む
- ❻でボス戦闘。これに勝利後、❼へ行ってワープし、バグラゲラ秘密研究所へ向かう

バグラゲラ秘密研究所 研究所の中でバグラゲラと戦闘。これに勝つとユテラルド編が終了する

- ユテラルド編終了時に、シャルアミ編が終了していない場合はシャルアミ編をプレイする
- ユテラルド編とシャルアミ編が終了すると、完結編をプレイすることができる

天衝く柱入り口

天衝く柱入り口に着いたら、すべての装備品の色を赤に変えてマント像を調べる。ワープしたら昇降をゴンドラ起動に替え、ゴンドラに乗って奥へ。南隔離部屋でシャバランを倒し、大扉の鍵を入手したら北隔離部屋へ行こう。そこで3匹のスライムを倒すとマント像の色が赤から青に変わる。そしてすべての装備の色を青に変えてマント像を調べると、天衝く柱下部へ移動する。

天衝く柱下部

出現モンスター
シャバラン
バランドルー

このマップの基本的な進み方はシャルアミ編と同じ。しかし、発光装置を消す順番は少し違うので間違えないようにしよう。また、3Fの昇降装置には「きのこ」があるので、必ず取っておくこと。

▶装備の強化に役立てよう。

天衝く柱上部

マップの最深部にいるボス・バンテヴォルトは樹属性に弱い。PA・リーフミストが使えるランメルエッジを持っていない人は、戦う前に買っておこう。

◀シャルアミ編とユテラルド編ではメディナのメッセージが違う。物語をより楽しみたい人は会っておくといいだろう。

名	クサワマ	HP	1800
弱	雷・樹	落	クァーノアックス、ヴェルヌランサー
耐	なし		

動きは遅いが、攻撃のリーチが長い。槍系の武器で連続斬りを当てて一気にダメージを与えていこう。

BOSS

名	バンテヴォルト	HP	6000
弱	樹	落	飛影
耐	雷		

バンテヴォルトと戦う前にランメルエッジを装備。部屋の入り口付近からPA・リーフミストを連射すれば勝てる。また部屋の中央部分は、歩くとダメージを受けるので要注意。

出現モンスター

名	ピンクラー	HP	3300
弱	雷・斬	落	生命のエキス、ログガーズ、疾走ソックス
耐	樹		

杖を振りあげたモーションが見えたら、すぐに横に回り込んで攻撃しよう。

名	フェルグ	HP	1400
弱	雷・樹・凍・炎・叩	落	生命のエキス、ビリヤナエキス
耐	なし		

攻撃のモーションが速い。常にフェルグのリーチの外から攻撃しよう。

バグラゲラ秘密研究室

一本道の奥にある扉に入ると、バグラゲラ戦が始まる。バグラゲラは炎と樹属性の攻撃をしかけてくるので、戦う前にこの2つの属性のどちらかに耐性のある防具を装備しておこう。装備する武器は、斬属性の攻撃力が高い、ティールブレイドがオススメ！　念のため、生命のエキスも買っておこう。

出現モンスター

BOSS

名	バグラゲラ	HP	4400
弱	斬・叩・突	落	なし
耐	なし		

まずバグラゲラが使ってくるPAを、左右に動きながらかわして少しずつ近づく。次にバグラゲラが手を上げて光を出した瞬間に攻撃を当てよう。これの繰り返しで勝てる。

完結編に行く前に…

1つのセーブデータで交互にプレイしていないと…

ユテラルド編とシャルアミ編を、別々のセーブデータでプレイしている人は要注意！　その場合は、どちらか一方のストーリーをクリアしても、もう一方はオープニングからプレイしなければならなくなるのだ。そうなってしまった場合はこれまでの攻略記事を参考に、もう一度最後までプレイしてほしい。また、1つのセーブデータで交互にプレイしている人は、どちらか一方のパートが終わったときに、もう一方の最後にセーブしたポイントから始めることになる。

完結編

シャルアミ編とユテラルド編が終了すると、完結編をプレイできるようになる。ここでは、2体のラスボスをユテラルドとシャルアミで1体ずつ倒していくことになるぞ！　まずスタートは、ユテラルドから（ただし、シャルアミに話しかければキャラチェンジ可能）。どちらのボスを誰で倒すかしっかり決めて、目的のボスの元へ向かおう。戦う前に、生命のエキスを買っておくことと、セーブを忘れずに！

▶ユテラルドはビルホルゴ、シャルアミはシエナと戦うといい。

▲ラスボスと戦う前に、せめて武器のグレードだけでもHIまで強化しておこう。

2体のボスを倒すと……エンディング

BOSS1

名	シエナ(覚醒フォーリム)	HP	12000
弱	叩	落	なし
耐	樹・凍		

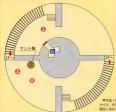
戦闘が始まると熱光弾を撃ってくる。これはフォーリムの体が光った瞬間に、左右に走って回避すればOK。熱光弾を1～2発撃ったあと、主人公の近くに来て足場を1ブロック消していく。このときが攻撃のチャンスで、足場が消えた瞬間に攻撃するとダメージを与えることができるのだ。注意したいのが熱光弾をよけるときに、消えた足場に落ちることと。まめに視点変更しながら、できるだけ広い場所で戦おう。

BOSS2

名	魔人ビルホルゴ	HP	9500
弱	なし	落	なし
耐	樹・凍		

ビルホルゴは突属性の防御力が低め。戦闘前にヴェルヌランサーを装備しておこう。戦いが始まったら、すぐに走ってビルホルゴから離れよう。するとビルホルゴが3方向弾を撃ってくるので、弾の間に立つような感じで回避しよう。ビルホルゴは3方向弾を2～3回撃ったあとに地上に降りるので、その瞬間を狙って攻撃。攻撃するときは連続斬りを使えば、より効率よくダメージを与えることができるぞ。

天衝く柱マップ

天衝く柱はシャルアミ編もユテラルド編と構造がまったく同じなので、ここでは共通のマップを掲載している。マップの見方とチャートを参考にしながら、2人の物語を進めていこう。またバグラゲラ秘密研究所と、ラスボスがいる2つの場所は、マップの構造が単純なので割愛させてもらった。

◀天衝く柱下部では、足場から落ちないように注意しよう。

マップの見方

今回のマップ、とくに天衝く柱下部は、立体構造になっていてわかりづらい。そこで、各階層ごとに分けて紹介する。上部マップの黒い部分は、"穴"。落ちたら即死してしまう。

- ❶～：イベントNo.
- ア：攻略のヒントがある場所
- きのこ入手場所
- 扉(■が開いている■が閉じている)
- S：セーブポイント
- a～：昇降装置のつながり

天衝く柱下部1F

天衝く柱下部2F

▼天衝く柱下部クリアのカギは、光合成反応装置を緑色に染めること。

天衝く柱下部3F

天衝く柱上部

❻の部屋に出現するボスは、両編ともにアイテムを落とす。しかし、ボスがいる場所の床はダメージ床。アイテムを取りにいくのは、非常に危険だ。PAの浮滑走でアイテムに接近、生命のエキスでHPを回復させつつ拾えば、比較的安全に手に入れられるぞ。

全装備品リスト

ここでは、本作に登場するすべての装備品を種類別に紹介するぞ！　このリストは、今まで掲載してきたものに、属性や強化費用を追加した、まさに完璧版。攻略に役立つこと間違いなしだ！　また、種類ごとにオススメの装備品も紹介しているので、そちらもチェックしてほしい。

▲シャドウタワーで手に入るレアアイテムもバッチリ掲載！

暗黒の道標を集めてシャドウタワーへGO!

パルミラビィを倒したときに、たまに出現する暗黒の道標。これはセーブポイント内で使うことで、シャドウタワーに行くことができる貴重なアイテムなのだ。しかしこれは1個につき1回しか使うことができない。何度も行きたい場合は数多く入手しておこう。

◀パルミラビィは、特定の場所を攻撃すると何回も出現する。

武器

後半まで使えるのがプレミールスピアと始祖の霊槍。どちらもリーチが長いので戦闘時に重宝する。ティールブレードは斬属性の攻撃力が非常に高いので、ラスボス戦の武器にオススメだ。

クラス	名前	強化費用	属性	筋力	体力	知恵	耐性	運勢	攻撃							P A	備考
									斬	叩	突	雷	樹	炎	凍		
L	アルテルスター	0	斬、雷	60/75	52/70	81/65	76/59	40/80	108/114	−17/−6	18/24	131/123	41/33	41/33	41/33	裂空撃/連閃撃	シャドウタワーで入手可能
M	アルテルスター	3200	斬、雷	85/100	75/93	96/80	101/84	50/110	176/192	9/2	26/32	198/190	48/40	48/40	48/40	剣衝波	シャドウタワーで入手可能
H	アルテルスター	6200	斬、雷	125/140	92/110	141/125	131/114	65/105	276/192	1/12	36/42	311/303	71/63	71/63	71/63	サンダースフィア/スパークラッシュ	シャドウタワーで入手可能
L	ヴェルヌランサー	0	突	35/50	52/70	1/−15	11/−6	−30/10	13/18	−22/−2	173/178	1/−7	1/−7	1/−7	1/−7	ガード	ショップで販売
M	ヴェルヌランサー	1600/1060	突	75/90	87/105	6/−10	9/−8	−35/5	26/31	−9/1	226/231	3/−5	3/−5	3/−5	3/−5	連牙突	ショップで販売
H	ヴェルヌランサー	2200/1900	突	102/117	112/130	51/35	61/44	−40/0	34/39	−1/9	354/419	26/18	26/18	26/18	26/18	臥穿撃	ショップで販売
L	クァーノアックス	0/N	斬	75/N	87/N	21/N	11/N	50/N	236/N	−9/N	26/N	10/N	10/N	10/N	10/N	乱舞撃	ショップで販売
M	クァーノアックス	2740/N	斬	130/N	112/N	52/N	11/N	−55/N	360/N	5/N	40/N	26/N	26/N	26/N	26/N	ガードブレイク	ショップで販売
H	クァーノアックス	4100/N	斬	155/N	122/N	61/N	11/N	−60/N	486/N	11/N	46/N	30/N	30/N	30/N	30/N	両断天斬	ショップで販売
L	グランバルディ	0	斬、凍	0/15	−3/15	21/5	23/6	−40/0	40/45	−35/−25	0/5	11/3	11/3	11/3	51/43	アイスレイド	ショップで販売
M	グランバルディ	610/500	斬、凍	20/35	22/40	44/28	36/19	−45/−5	57/62	−28/−18	7/8	22/14	22/14	22/14	72/64	裂空撃/飛翔撃	ショップで販売
H	グランバルディ	1900/1000	斬、凍	35/50	47/65	81/65	61/44	−50/−10	103/108	−22/−12	13/18	41/33	41/33	41/33	131/123	飛翔撃/召樹撃	ショップで販売
L	ザントガレン	0/N	叩、炎	28/N	32/N	7/N	6/N	−30/N	10/N	28/N	10/N	4/N	4/N	57/N	4/N	ガード	シャバランが落とす
M	ザントガレン	960/N	叩、炎	35/N	42/N	17/N	17/N	−30/N	13/N	48/N	13/N	9/N	9/N	79/N	9/N	カオスフレイム	シャバランが落とす
H	ザントガレン	1400/N	叩、炎	75/N	82/N	31/N	26/N	−30/N	26/N	91/N	26/N	16/N	16/N	116/N	16/N	召樹撃	シャバランが落とす
L	斬伐刀	0/N	斬	55/N	52/N	1/N	11/N	−30/N	218/N	−17/N	18/N	1/N	1/N	1/N	1/N	ガード	ショップで販売
M	斬伐刀	2300/N	斬	95/N	87/N	37/N	50/N	−35/N	290/N	−5/N	30/N	19/N	19/N	19/N	19/N	剣衝波	ショップで販売
H	斬伐刀	4400/N	斬	130/N	112/N	51/N	61/N	−40/N	435/N	5/N	40/N	26/N	26/N	26/N	26/N	地滑波	ショップで販売
L	始祖の霊槍	0/N	突、凍	55/N	52/N	1/N	32/N	−30/N	17/N	−18/N	97/N	1/N	1/N	1/N	81/N	フリーズブラスト	ショップで販売
M	始祖の霊槍	1800/N	突、凍	95/N	87/N	37/N	40/N	−35/N	30/N	−5/N	150/N	19/N	19/N	19/N	139/N	フロストランス	ショップで販売
H	始祖の霊槍	2600/N	突、凍	130/N	112/N	51/N	51/N	−40/N	−40/N	5/N	230/N	26/N	26/N	26/N	216/N	召樹撃	ショップで販売
L	シバームハンマー	0/N	叩	55/N	42/N	21/N	21/N	40/N	16/N	151/N	16/N	10/N	10/N	10/N	10/N	クラッシュ	ショップで販売
M	シバームハンマー	1210/N	叩	70/N	72/N	25/N	56/N	30/N	23/N	198/N	23/N	12/N	12/N	12/N	12/N	ガードブレイク	ショップで販売
H	シバームハンマー	2400/N	叩	110/N	97/N	41/N	66/N	30/N	34/N	319/N	34/N	20/N	20/N	20/N	20/N	圧砕断	ショップで販売
L	ジュバイワール	0/N	突	55/N	62/N	37/N	21/N	−40/N	19/N	−16/N	139/N	19/N	19/N	19/N	19/N	連牙撃	ショップで販売
M	ジュバイワール	1240/N	突	85/N	67/N	39/N	16/N	−20/N	26/N	−9/N	246/N	20/N	20/N	20/N	20/N	剣衝波	ショップで販売
H	ジュバイワール	2400/N	突、雷	186/N	72/N	40/N	56/N	0/N	34/N	−1/N	204/N	190/N	20/N	20/N	20/N	フラッシュホーン	ショップで販売
L	ストルタボウ	0/N	突、雷	N/15	N/18	N/0	N/9	N/60	N/5	N/−25	N/40	N/35	N/0	N/0	N/0	三連射	皇家の秘所で入手可能
M	ストルタボウ	N/600	突、雷	N/28	N/30	N/30	N/39	N/55	N/8	N/−22	N/50	N/57	N/15	N/15	N/15	サンダースフィア	皇家の秘所で入手可能
H	ストルタボウ	N/900	突、雷	N/40	N/50	N/65	N/49	N/40	N/14	N/−16	N/104	N/123	N/33	N/33	N/33	弦衝波	皇家の秘所で入手可能
L	ストルタンソード	0/N	斬	10/N	11/N	7/N	7/N	30/N	79/N	−31/N	4/N	4/N	4/N	4/N	4/N	連閃撃	サラマドの丘で入手可能
M	ストルタンソード	750/N	斬	13/N	22/N	21/N	17/N	−30/N	106/N	−29/N	6/N	11/N	11/N	11/N	11/N	飛翔撃	サラマドの丘で入手可能
H	ストルタンソード	1000/N	斬、炎	59/N	57/N	44/N	36/N	−30/N	78/N	−15/N	20/N	22/N	22/N	80/N	22/N	フレアレイド	サラマドの丘で入手可能
L	聖剣ムーンライト	0	斬	95/110	102/120	71/55	101/84	30/70	252/257	−3/7	32/37	36/28	36/28	36/28	36/28	ソニックウェーブ/サンダースフィア	シャドウタワーで入手可能
M	聖剣ムーンライト	3200	斬、雷	115/130	112/130	91/75	141/124	80/124	242/247	2/12	37/42	251/243	46/38	46/38	46/38	フラッシュホーン/ソニックウェーブ	シャドウタワーで入手可能
H	聖剣ムーンライト	7100	斬、雷	165/138	162/180	111/95	176/159	130/70	70/398	18/28	54/58	366/388	56/46	56/46	56/46	スパークラッシュ/召凍撃	シャドウタワーで入手可能
L	T型定規	0/N	斬、樹	15/N	17/N	81/N	41/N	−30/N	55/N	−30/N	5/N	40/N	90/N	40/N	40/N	エリアルプレイ	ショップで販売
M	T型定規	750/N	斬、樹	21/N	24/N	111/N	61/N	−30/N	87/N	−28/N	7/N	55/N	135/N	55/N	55/N	リーフミスト	ショップで販売
H	T型定規	1900/N	斬、樹	27/N	30/N	141/N	71/N	−30/N	150/N	25/N	10/N	70/N	210/N	70/N	70/N	連閃撃	ショップで販売
L	ティールブレード	0/N	斬	45/N	32/N	29/N	36/N	−1/N	163/N	−22/N	13/N	14/N	14/N	14/N	14/N	ガードブレイク	ショップorフォルス地下神殿[illegible]で入手可能
M	ティールブレード	3100/N	斬	55/N	62/N	45/N	61/N	−20/N	238/N	−17/N	18/N	22/N	22/N	22/N	22/N	回転撃	ショップorフォルス地下神殿[illegible]で入手可能
H	ティールブレード	4400/N	斬	95/N	82/N	61/N	71/N	−30/N	359/N	−6/N	29/N	30/N	30/N	30/N	30/N	裂空撃	ショップorフォルス地下神殿[illegible]で入手可能
L	天地図球	0/N	叩、樹	35/N	52/N	59/N	41/N	90/N	13/N	56/N	13/N	29/N	107/N	29/N	29/N	連裂撃	リューベーン城で入手可能
M	天地図球	1800/N	叩、樹	41/N	58/N	75/N	47/N	110/N	15/N	100/N	15/N	37/N	157/N	37/N	37/N	剣衝波	リューベーン城で入手可能
H	天地図球	3140/N	叩、樹	45/N	67/N	79/N	53/N	130/N	17/N	142/N	17/N	39/N	199/N	39/N	39/N	バインドソイル	リューベーン城で入手可能
L	天動樹双戟	0/N	斬、雷	45/N	72/N	31/N	21/N	−50/N	108/N	−17/N	18/N	106/N	16/N	16/N	16/N	回転撃	捨てられた道で入手可能
M	天動樹双戟	1400/N	斬、雷	65/N	87/N	56/N	29/N	−52/N	164/N	−11/N	24/N	168/N	28/N	28/N	28/N	臥穿撃	捨てられた道で入手可能
H	天動樹双戟	3210/N	斬、雷	100/N	92/N	79/N	46/N	−54	237/N	−3/N	32/N	245/N	40/N	40/N	40/N	召凍撃	捨てられた道で入手可能
L	ネコグローブ	0	叩	105/120	112/130	21/5	11/−6	10/50	35/40	90/100	35/40	11/3	11/3	11/3	11/3	回転撃	シャドウタワーで入手可能
M	ネコグローブ	1600	叩	115/130	117/135	6/−10	9/−8	−10/30	38/43	183/193	38/43	3/−5	3/−5	3/−5	3/−5	飛翔撃	シャドウタワーで入手可能
H	ネコグローブ	2600	叩、雷	125/140	139/157	7/−9	17/0	−30/10	42/47	167/177	42/47	164/156	4/−4	4/−4	4/−4	サンダースフィア/地滑波	シャドウタワーで入手可能
L	バルベッククラブ	0	叩、樹	5/30	15/33	3/−13	4/−13	20/60	3/10	23/35	3/10	2/−6	57/49	2/−6	2/−6	クラッシュ	ショップor人秘学研究所で入手可能
M	バルベッククラブ	940/410	叩、樹	40/45	41/59	13/3	15/−2	15/55	14/18	39/48	14/18	7/−1	67/59	7/−1	7/−1	ガードブレイク/リーフミスト	ショップor人秘学研究所で入手可能
H	バルベッククラブ	1250/840	叩、樹	45/60	40/54	25/9	20/3	10/50	14/19	63/73	14/19	13/5	97/84	5/13	5/13	バインドソイル/ガードブレイク	ショップor人秘学研究所で入手可能
L	ビヴロスアクス	0/N	叩、樹	17/N	6/N	10/N	20/N	−40/N	3/N	16/N	3/N	5/N	53/N	5/N	5/N	連裂撃	ショップで販売
M	ビヴロスアクス	1200/N	叩、樹	36/N	28/N	28/N	31/N	−45/N	10/N	35/N	10/N	14/N	74/N	14/N	14/N	回転撃	ショップで販売
H	ビヴロスアクス	2100/N	叩、樹	56/N	55/N	51/N	59/N	−50/N	17/N	92/N	17/N	25/N	135/N	25/N	25/N	リーフミスト	ショップで販売
L	飛影	0	斬	10/25	12/30	57/41	43/26	−40/0	224/258	−31/−22	4/8	28/21	28/21	28/21	28/21	飛翔撃/裂空撃	ショップorバラントルー(シ)から入手可能
M	飛影	3300	斬	25/40	20/38	69/53	57/40	−40/0	258/324	−27/−16	8/12	34/27	34/27	34/27	34/27	連牙撃/穿爪突	ショップorバラントルー(シ)から入手可能
H	飛影	6000/6600	斬	30/45	26/44	79/63	71/54	−40/0	505/509	−25/−16	10/14	39/32	39/32	39/32	39/32	穿爪突/連牙撃	ショップorバラントルー(シ)から入手可能

※リストの見方…クラス：装備品のグレード、名前：装備品の名前、筋力〜運勢：上昇or下降する主人公のパラメータ、攻撃（斬〜凍）：上昇or下降する攻撃属性、防御（斬〜凍）：上昇or下降する防御属性、PA：使用可能なパルミラアクション。なお、表内数字はユテラルド／シャルアミの順で書かれている。Nはそのアイテムが出現しないこと、※モンスターデータの見方……名：モンスターの名前、ＨＰ：モンスターの体力、弱：モンスターの苦手とする属性、吸：主人公の攻撃を吸収してＨＰを回復してしまう属性、落：落とすアイテムを表す。なお、名前だけのモンスターは、すでに登場したものです。

クラス	名前	強化費用	属性	筋力	体力	知恵	耐性	運勢	攻撃 斬	叩	突	雷	樹	炎	凍	P A	備考
L	ビエルロッド	N/0	突、樹	N/35	N/40	N/55	N/69	N/30	N/12	N/−18	N/68	N/28	N/84	N/28	N/28	エリアルブレイ	ショップorクリティアス(シ)から入手可能
M	ビエルロッド	N/2200	突、樹	N/57	N/64	N/97	N/94	N/20	N/19	N/−11	N/119	N/49	N/149	N/49	N/49	召凍撃	ショップorクリティアス(シ)から入手可能
H	ビエルロッド	N/2500	突、樹	N/78	N/93	N/113	N/118	N/10	N/26	N/−4	N/146	N/58	N/178	N/58	N/58	バインドソイル	ショップorクリティアス(シ)から入手可能
L	ピコピコハンマー	0	叩	37/52	32/50	56/40	49/32	−10/−60	12/16	−18/−9	12/16	28/20	28/20	28/20	28/20	両断天斬/召炎撃	フォルス地下神殿(ユ)orシャドウタワー(シ)で入手可能
M	ピコピコハンマー	777	叩	45/60	44/62	76/60	49/28	−5/35	19/14	34/34	14/19	38/30	38/30	38/30	38/30	回転撃/召雷撃	フォルス地下神殿(ユ)orシャドウタワー(シ)で入手可能
H	ピコピコハンマー	7777	叩	55/70	63/83	107/91	69/52	0/70	19/24	539/549	19/24	53/46	53/46	53/46	53/46	地滑波/両断天斬	フォルス地下神殿(ユ)orシャドウタワー(シ)で入手可能
L	フライパン	0	叩	0/15	0/18	31/15	21/4	−40/0	0/5	5/15	0/5	15/8	15/8	15/8	15/8	回転撃	ショップで販売
M	フライパン	200	叩	0/15	0/18	31/15	21/4	−40/0	0/5	5/15	0/5	15/8	15/8	15/8	15/8	連裂撃	ショップで販売
H	フライパン	300	叩	0/15	0/18	31/15	21/4	−40/0	0/5	15/25	0/5	15/8	15/8	15/8	15/8	圧砕斬	ショップで販売
L	プレミールスピア	N/0	突、凍	N/20	N/25	N/31	N/41	N/65	N/7	N/−23	N/50	N/16	N/16	N/16	N/59	召雷撃	ショップで販売
M	プレミールスピア	N/550	突、凍	N/30	N/40	N/63	N/64	N/60	N/11	N/−19	N/67	N/32	N/32	N/32	N/88	ガード	ショップで販売
H	プレミールスピア	N/1000	突、凍	N/45	N/50	N/85	N/99	N/50	N/15	N/−15	N/104	N/43	N/43	N/43	N/132	フロストランス	ショップで販売
L	炎のハリセン	0	叩、炎	25/40	22/40	101/85	91/74	10/50	8/13	23/25	8/13	51/43	51/43	101/93	51/43	カオスフレイム/ブレイズバースト	シャドウタワーで入手可能
M	雷のハリセン	1800	叩、雷	25/40	22/40	111/95	81/64	−10/20	8/13	53/63	8/13	136/128	56/48	56/48	56/48	フラッシュホーン/連閃撃	シャドウタワーで入手可能
H	黄金のハリセン	2100	叩	25/40	22/40	121/105	101/84	10/70	8/13	173/183	8/13	61/53	61/53	61/53	61/53	剣衝波/地滑波	シャドウタワーで入手可能
L	魔弓メサベルデ	0	突、炎	N/35	N/55	N/75	N/64	N/10	N/14	N/−16	N/109	N/38	N/38	N/133	N/38	カオスフレイム	捨てられた道で入手
M	魔弓メサベルデ	N/1920	突、炎	N/45	N/65	N/95	N/84	N/15	N/17	N/−13	N/167	N/48	N/48	N/198	N/48	天空射	捨てられた道で入手
H	魔弓メサベルデ	N/2300	突、炎	N/50	N/68	N/95	N/92	N/5	N/18	N/−12	N/268	N/48	N/48	N/298	N/48	旋裂射	捨てられた道で入手
L	ランメルエッジ	0/N	斬、樹	5/N	4/N	4/N	17/N	40/N	43/N	−34/N	1/N	2/N	44/N	2/N	2/N	リーフミスト	ショップで販売
M	ランメルエッジ	600/N	斬、樹	7/N	6/2	2/N	11/N	50/N	81/N	−34/N	1/N	1/N	81/N	1/N	1/N	エリアルブレイ	ショップで販売
H	ランメルエッジ	1380/N	斬、樹	11/N	12/N	1/N	6/N	70/N	158/N	−32/N	3/N	0/N	155/N	0/N	0/N	召炎撃	ショップで販売
L	ランメルスクロウ	0	叩、炎	10/25	4/22	3/−19	6/−17	−30/30	2/7	49/27	2/7	1/−9	1/−9	83/41	1/−9	ガードブレイク	ショップで販売
M	ランメルスクロウ	1390/890	叩、炎	15/30	7/25	6/−10	9/−8	35/35	4/9	74/84	4/9	3/−5	3/−5	108/100	3/−5	飛翔撃/回転撃	ショップで販売
H	ランメルスクロウ	1900/1400	叩、炎	20/35	12/30	7/−9	17/0	−40/0	5/10	103/107	10/5	3/−4	3/−4	136/129	3/−4	召雷撃/カオスフレイム	ショップで販売

兜

ファジルターバンとアルテルフェイスは、防御パラメータの上がり幅が多いのでオススメ。シャドウタワー内でレアアイテムを狙うなら、運勢値が大幅に上がるドラグロスの巣かファジルターバンの葉を装備しよう。

クラス	名前	強化費用	属性	筋力	体力	知恵	耐性	運勢	防御 斬	叩	突	雷	樹	炎	凍	P A	備考
L	アクズムギア	0	なし	17/22	19/21	2/−14	−5/−16	−25/22	24/30	34/40	54/60	21/15	21/16	19/12	19/11	なし	ショップで販売
M	アクズムギア	370	なし	35/40	21/23	15/−1	0/−11	−25/22	52/58	69/75	74/80	32/27	36/32	34/28	24/17	なし	ショップで販売
H	アクズムギア	615	なし	80/85	73/75	70/54	42/31	−25/22	95/100	107/1112	102/107	56/52	58/55	58/53	42/36	なし	ショップで販売
L	アルテルフェイス	0	雷	45/50	56/58	62/46	43/32	−40/−48	58/65	70/77	65/72	99/94	88/84	100/94	111/104	なし	ショップで販売
M	アルテルフェイス	1260/890	雷	65/70	91/93	79/63	64/53	−35/−43	93/99	90/96	99/95	137/132	116/112	128/122	139/132	なし	ショップで販売
H	アルテルフェイス	2170/1500	雷	94/99	93/95	86/70	65/54	−36/−12	87/92	74/81	81/88	174/170	131/128	136/131	166/160	なし	ショップで販売
L	イオニアスフード	N/0	樹	N/30	N/13	N/24	N/119	N/−58	N/19	N/26	N/29	N/103	N/113	N/97	N/118	なし	ショップで販売
M	イオニアスフード	N/1700	樹	N/40	N/18	N/38	N/129	N/−53	N/42	N/34	N/44	N/138	N/128	N/108	N/128	なし	ショップで販売
H	イオニアスフード	N/2500	樹	N/50	N/33	N/64	N/149	N/−48	N/47	N/39	N/54	N/156	N/216	N/135	N/166	なし	ショップで販売
L	ＨＤ－Ｓ１３	N/0	なし	N/50	N/33	N/84	N/19	N/−58	N/86	N/108	N/123	N/26	N/36	N/86	N/66	なし	シャドウタワーで入手可能
M	ＨＤ－Ｓ１３	N/2900	なし	N/70	N/43	N/114	N/39	N/−63	N/122	N/134	N/134	N/34	N/74	N/114	N/84	なし	シャドウタワーで入手可能
H	ＨＤ－Ｓ１３	N/3600	なし	N/90	N/63	N/144	N/59	N/−68	N/160	N/172	N/157	N/43	N/93	N/143	N/113	なし	シャドウタワーで入手可能
L	かぼちゃ	0	樹	5/10	101/103	−5/−21	−10/−21	−68/−68	18/26	28/36	22/30	8/3	52/48	4/−2	10/3	なし	リューベン城(ユ)orサラマドの丘(シ)で入手可能
M	かぼちゃ	660	樹	30/35	111/113	−10/−26	25/14	−45/−53	31/38	36/60	30/53	16/36	60/101	12/6	18/36	なし	リューベン城(ユ)orサラマドの丘(シ)で入手可能
H	かぼちゃ	1450	樹	38/43	121/123	−15/−31	40/29	−25/−33	45/51	62/68	72/78	59/54	173/168	15/9	46/39	なし	リューベン城(ユ)orサラマドの丘(シ)で入手可能
L	キールロイヤル	0	なし	13/18	−9/−7	8/−8	2/−9	−40/−48	24/31	29/36	34/41	22/16	17/12	28/21	29/21	なし	皇家の抜け道(ユ)orオダファイト(シ)から入手可能
M	キールロイヤル	990/1345	なし	15/20	−8/−6	11/−5	0/−11	−42/−50	25/31	30/36	36/42	23/18	16/12	26/20	33/26	なし	皇家の抜け道(ユ)orオダファイト(シ)から入手可能
H	キールロイヤル	1600/1600	なし	55/50	56/58	40/24	30/19	−25/−33	43/49	53/59	63/69	63/57	63/58	84/77	55/47	なし	皇家の抜け道(ユ)orオダファイト(シ)から入手可能
L	皇家のフード	0/N	なし	20/N	5/N	40/N	20/N	−60/N	16/N	64/N	27/N	43/N	39/N	42/N	49/N	なし	サラマドの丘で入手可能
M	皇家のフード	440/N	なし	45/N	36/N	72/N	48/N	−60/N	32/N	98/N	33/N	62/N	59/N	63/N	81/N	なし	サラマドの丘で入手可能
H	皇家のフード	1220/N	なし	71/N	47/N	92/N	88/N	−60/N	42/N	113/N	35/N	113/N	93/N	105/N	111/N	なし	サラマドの丘で入手可能
L	光輪の守り	0	炎	18/23	28/30	0/−16	10/−1	−10/−18	72/79	54/61	49/56	107/102	53/49	74/68	77/70	なし	シャドウタワーで入手可能
M	光輪の守り	999	炎	40/45	37/39	15/−1	32/21	−5/−13	88/94	68/74	68/74	145/140	70/66	87/81	85/78	なし	シャドウタワーで入手可能
H	光輪の守り	1333	炎	51/56	71/73	60/44	58/47	0/8	106/112	81/87	86/92	171/167	88/85	103/98	94/90	なし	シャドウタワーで入手可能
L	ジェミラリボン	0	凍	25/30	31/33	40/24	5/−6	90/82	25/31	32/38	35/41	52/47	46/42	38/32	29/22	なし	シャドウタワーで入手可能
M	ジェミラリボン	1300	凍	35/40	21/23	43/27	10/−1	90/82	42/48	39/45	44/50	76/72	57/54	59/54	70/64	なし	シャドウタワーで入手可能
H	ジェミラリボン	1850	凍	40/45	26/28	45/27	25/6	90/82	58/64	70/76	75/81	112/108	76/73	83/78	94/88	なし	シャドウタワーで入手可能
L	スワンベレー	0	なし	15/20	111/113	0/−16	5/−6	10/2	33/39	45/42	42/51	47/42	41/37	53/47	44/37	なし	シャドウタワーで入手可能
M	スワンベレー	1500	なし	45/50	161/163	30/14	30/19	10/2	78/84	69/75	56/62	66/62	60/57	72/67	63/93	なし	シャドウタワーで入手可能
H	スワンベレー	2200	なし	75/80	191/193	60/44	78/49	10/2	103/109	82/88	68/74	83/79	77/74	89/84	85/79	なし	シャドウタワーで入手可能
L	伝承のナガミミ	0	雷	29/34	17/19	12/−4	20/9	−25/−33	40/46	107/113	68/74	66/61	70/66	68/61	89/83	なし	ショップで販売
M	伝承のナガミミ	1600	雷	35/40	36/38	20/4	22/11	−8/−16	46/51	116/121	69/74	73/69	83/80	79/74	108/102	なし	ショップで販売
H	伝承のナガミミ	2100	雷	40/45	44/46	31/15	26/15	0/−8	52/57	140/145	88/93	93/88	100/96	95/89	132/125	なし	ショップで販売
L	ドラグロスの巣	0	樹	15/20	7/9	10/−6	15/4	30/122	20/26	7/13	17/23	56/50	115/110	7/0	78/70	なし	ショップor城への道(ユ)で入手可能
M	ドラグロスの巣	640	樹	25/30	26/28	30/14	20/9	30/22	31/31	17/23	29/27	75/70	138/135	20/15	101/95	なし	ショップor城への道(ユ)で入手可能
H	ドラグロスの巣	720/1010	樹	35.40	41/43	45/29	32/21	30/22	72/77	24/31	42/47	75/88	163/160	35/31	131.125	なし	ショップor城への道(ユ)で入手可能
L	ナベ	0	凍	45/50	21/23	−20/−36	−30/−41	−60/−68	58/66	25/33	45/53	−19/−24	−17/−21	−16/−22	−16/−23	なし	リューベン城(ユ)or皇家の秘所(シ)で入手可能
M	ナベ	550	凍	65/70	31/33	15/−1	45/34	−50/−68	74/82	33/41	36/44	4/−1	28/24	27/21	48/41	なし	リューベン城(ユ)or皇家の秘所(シ)で入手可能
H	ナベ	880	凍	85/90	31/33	10/−6	45/34	−60/−68	89/83	41/49	45/53	3/−2	27/23	28/22	50/43	なし	リューベン城(ユ)or皇家の秘所(シ)で入手可能
L	ネコミミ	N/0	なし	N/20	N/18	N/2	N/−1	N/52	N/47	N/59	N/67	N/62	N/66	N/40	N/80	なし	シャドウタワーで入手、攻撃時に敵HP吸収
M	ネコミミ	N/1360	なし	N/35	N/33	N/11	N/9	N/62	N/78	N/87	N/86	N/80	N/75	N/50	N/95	なし	シャドウタワーで入手、攻撃時に敵HP吸収
H	ネコミミ	N/2750	なし	N/50	N/63	N/24	N/14	N/68	N/121	N/113	N/103	N/97	N/97	N/57	N/107	なし	シャドウタワーで入手、攻撃時に敵HP吸収
L	パルティオヘルム	0	雷	55/60	61/63	35/19	38/27	0/52	96/103	88/95	98/105	75/70	44/40	75/69	55/48	なし	ショップで販売
M	パルティオヘルム	1150/1050	雷	75/80	81/83	41/25	41/30	−20/32	134/140	146/152	161/167	84/79	35/31	57/51	48/51	なし	ショップで販売
H	パルティオヘルム	1300/1100	雷	105/110	101/103	49/33	42/31	−30/−38	119/127	149/157	153/159	110/104	32/27	49/42	61/53	なし	ショップで販売
L	ファジルターバン	0/N	なし	65/N	56/N	102/N	30/N	20/N	100/N	40/N	80/N	80/N	91/N	32/N	152/N	なし	ショップで販売
M	ファジルターバン	1100/N	なし	105/N	91/N	110/N	35/N	20/N	114/N	54/N	94/N	82/N	93/N	34/N	154/N	なし	ショップで販売
H	ファジルターバン	1400/N	なし	118/N	110/N	122/N	40/N	20/N	126/N	74/N	110/N	86/N	105/N	50/N	183/N	なし	ショップで販売
L	フィラの葉	0	樹	1/6	1/3	1/−15	1/−10	1/−7	2/8	2/8	2/8	2/−3	2/3	2/−3	2/−3	なし	サラマドの丘で入手可能、攻撃時に敵HP吸収
M	フィラの葉	20	樹	2/7	2/4	2/−14	2/−9	2/−6	3/9	3/9	3/9	3/−2	2/−2	4/−2	5/−2	なし	サラマドの丘で入手可能、攻撃時に敵HP吸収
H	フィラの葉	30	樹	3/8	3/5	3/−13	3/−8	3/−5	5/10	5/10	5/10	5/0	4/0	6/0	7/0	なし	装備しているとHP回復、攻撃時に敵HP吸収
L	魔獣ペングの加護	0	凍	61/66	45/47	30/14	28/17	50/42	116.123	78/85	100/107	81/77	60/57	42/37	134/28	なし	シャドウタワーで入手可能
M	魔獣ペングの加護	1440	凍	67/72	53/55	40/24	41/30	50/42	124/130	123/129	121.127	94/89	77/73	57/51	148/142	なし	シャドウタワーで入手可能
H	魔獣ペングの加護	1680	凍	80/85	61/63	50/34	50/39	50/42	134/140	148.154	132/138	106/101	94/90	70/64	163/156	なし	シャドウタワーで入手可能
L	ルティカティアラ	N/0	凍	N/20	N/21	N/19	N/24	N/−28	N/23	N/32	N/31	N/59	N/49	N/54	N/89	なし	ショップで販売
M	ルティカティアラ	N/460	凍	N/23	N/23	N/9	N/30	N/−23	N/39	N/46	N/39	N/59	N/49	N/54	N/119	なし	ショップで販売
H	ルティカティアラ	N/1400	凍	N/50	N/31	N/54	N/34	N/−26	N/67	N/89	N/69	N/136	N/126	N/126	N/166	なし	ショップで販売

鎧

オススメの鎧は、ほぼすべてのパラメータが上がるパルディオガード。攻撃力を重視するならガルダンガーダーだ。あとはマップによって4属性（炎・凍・雷・樹）の鎧を使い分けていくといいぞ。

クラス	名前	強化費用	属性	筋力	体力	知恵	耐性	運勢	防御 斬	叩	突	雷	樹	炎	凍	P A	備考
L	アイスキルト	0	凍	10/19	10/22	40/17	25/0	−45/−5	12/20	39/43	24/25	46/32	50/41	16/7	91/72	なし	ショップorサラマドの丘（ユ）で入手可能
M	アイスキルト	330	凍	20/29	12/24	44/21	35/10	−40/0	21/29	59/54	32/34	47/34	49/41	14/6	149/131	アイスレイド	ショップorサラマドの丘（ユ）で入手可能
H	アイスキルト	690	凍	30/39	14/26	48/25	45/20	−10/30	45/54	84/90	39/41	48/34	42/33	14/5	192/173	フリーズブラスト	ショップorサラマドの丘（ユ）で入手可能
L	アルテルスーツ	0	なし	19/28	3/15	100/77	110/85	−80/−40	51/59	25/30	46/47	104/92	95/88	100/93	104/87	なし	ショップで販売
M	アルテルスーツ	2050/1400	なし	61/70	68/80	82/59	76/51	−75/−35	64/73	36/42	67/69	114/101	104/96	109/101	104/86	なし	ショップで販売
H	アルテルスーツ	2460/2460	なし	41/50	12/82	132/77	140/115	−70/−30	52/68	17/30	55/64	127/110	176/164	168/156	123/101	なし	ショップで販売
L	ヴォルトスーツ	0	雷	27/36	−1/11	50/27	31/6	−65/−25	17/25	72/77	13/14	149/136	20/12	53/45	30/12	サンダースフィア/ワラーシュホーン	ショップで販売
M	ヴォルトスーツ	900/680	雷	45/54	24/36	80/57	45/20	−63/−23	27/36	82/88	24/26	182/168	24/15	56/47	36/17	フラッシュホーン/スパークラッシュ	ショップで販売
H	ヴォルトスーツ	1500/1000	雷	58/67	35/47	98/75	79/54	−61/−21	64/73	137/43	66/68	247/234	27/19	57/49	37/19	なし	ショップで販売
L	ＸＣＬ－Ｓ１３	N/0	なし	N/54	N/52	N/17	N/25	N/5	N/95	N/102	N/98	N/-11	N/44	N/44	N/34	なし	シャトウタワーで入手可能
M	ＸＣＬ－Ｓ１３	N/2500	なし	N/89	N/72	N/42	N/55	N/5	N/136	N/143	N/139	N/-1	N/64	N/64	N/54	なし	シャドウタワーで入手可能
H	ＸＣＬ－Ｓ１３	N/3000	なし	N/124	N/92	N/72	N/80	N/5	N/167	N/174	N/170	N/9	N/84	N/84	N/74	なし	シャトウタワーで入手可能
L	カフジガーダー	0/N	なし	85/N	68/N	16/N	10/N	−100/N	150/N	130/N	170/N	9/N	17/N	19/N	19/N	なし	ショップで販売
M	カフジガーダー	2200/N	なし	95/N	96/N	20/N	12/N	−105/N	194/N	131/N	227/N	11/N	23/N	29/N	25/N	なし	ショップで販売
H	カフジガーダー	2700/N	なし	109/N	120/N	23/N	20/N	−110/N	282/N	112/N	307/N	20/N	28/N	35/N	36/N	なし	ショップで販売
L	ガルダンガーダー	0/N	なし	135/N	115/N	30/N	60/N	−118/N	76/N	116/N	40/N	19/N	24/N	113/N	34/N	ガード	ショップで販売
M	ガルダンガーダー	1990/N	なし	160/N	150/N	58/N	66/N	−118/N	83/N	133/N	53/N	74/N	58/N	119/N	53/N	なし	ショップで販売
H	ガルダンガーダー	1990/N	なし	215/N	170/N	88/N	78/N	−118/N	105/N	146/N	69/N	70/N	81/N	132/N	64/N	なし	ショップで販売
L	皇家の法衣	0/N	雷	33/N	0/N	55/N	50/N	−100/N	23/N	59/N	38/N	74/N	79/N	64/N	94/N	なし	リューベーン城で入手可能
M	皇家の法衣	690/N	雷	34/N	2/N	59/N	80/N	−100/N	28/N	65/N	44/N	112/N	92/N	98/N	97/N	なし	リューベーン城で入手可能
H	皇家の法衣	700/N	雷	35/N	5/N	49/N	38/N	−100/N	28/N	77/N	65/N	130/N	85/N	110/N	80/N	スパークラッシュ	リューベーン城で入手可能
L	パルディオガード	0	なし	60/69	45/57	39/16	56/31	−21/19	75/78	90/96	81/83	59/45	39/30	44/35	49/30	なし	ショップで販売
M	パルディオガード	1420	なし	65/74	40/52	70/47	58/33	−21/19	91/100	151/157	77/88	72/58	50/41	61/52	57/38	ガード	ショップで販売
H	パルディオガード	1900	なし	83/92	62/74	68/45	69/44	−21/19	118/127	268/274	98/100	80/67	65/57	78/70	69/51	なし	ショップで販売
L	フレアガード	0	炎	−1/8	2/14	50/27	74/49	−30/10	10/18	25/30	38/39	54/41	46/38	120/112	35/17	フレアレイド	ショップor人秘学研究所で入手可能
M	フレアガード	720/590	炎	17/26	34/25	32/9	26/1	−30/10	33/42	35/41	60/62	44/30	38/29	156/147	14/−5	なし/カオスフレイム	ショップor人秘学研究所で入手可能
H	フレアガード	1000/700	炎	47/56	−1/11	60/37	58/33	−30/10	53/62	40/46	99/101	55/42	57/49	207/199	20/2	ブレイスバースト	ショップor人秘学研究所で入手可能
L	プレミールキルト	N/0	なし	N/23	N/−8	N/47	N/35	N/10	N/35	N/46	N/33	N/53	N/68	N/68	N/58	浮滑走	ショップで販売
M	プレミールキルト	N/1440	なし	N/44	N/22	N/107	N/39	N/10	N/43	N/55	N/61	N/104	N/109	N/89	N/89	なし	ショップで販売
H	プレミールキルト	N/2125	なし	N/74	N/42	N/137	N/48	N/10	N/59	N/82	N/77	N/119	N/144	N/114	N/104	なし	ショップで販売
L	ログガーブ	0	樹	50/59	40/52	30/7	60/35	−56/−16	48/52	46/41	43/37	66/50	106/85	84/75	56/47	エリアルプレイ	ショップで販売
M	ログガーブ	780	樹	70/79	60/72	75/52	70/45	−43/−3	55/69	62/68	70/72	52/39	136/128	78/70	53/35	なし/リーフミスト	ショップで販売
H	ログガーブ	960	樹	90/99	80/92	58/35	92/67	−15/−25	68/76	85/90	93/84	25/12	190/182	45/37	40/22	なし/バインドソイル	ショップで販売

具　足

具足は一番防御力の高いパルディオブーツを必ず買っておこう。具足はどれもパルミラゲージが少ないので、ショップやビリヤナエキスでまめにゲージを回復していかないと、すぐに壊れるので注意しよう。

クラス	名前	強化費用	属性	筋力	体力	知恵	耐性	運勢	防御 斬	叩	突	雷	樹	炎	凍	P A	備考
L	ヴェラスブーツ	0	なし	38/40	4/10	35/30	30/25	−20/−5	30/33	33/37	35/39	51/40	24/48	31/21	41/35	なし	ショップで販売
M	ヴェラスブーツ	900/580	なし	58/60	29/35	60/55	40/35	−20/−5	58/61	64/68	73/77	62/58	82/78	57/46	67/60	なし	ショップで販売
H	ヴェラスブーツ	980/820	なし	108/110	84/90	90/85	50/45	−20/−5	98/101	108/112	108/112	83/80	123/120	83/73	103/97	なし	ショップで販売
L	ＬＮ－Ｓ１３Ｚ	N/0	なし	N/40	N/20	N/15	N/0	N/−65	N/114	N/120	N/120	N/−1	N/−6	N/62	N/16	浮滑走	シャドウタワーで入手可能
M	ＬＮ－Ｓ１３Ｚ	N/2600	なし	N/45	N/25	N/15	N/0	N/−65	N/146	N/152	N/152	N/9	N/4	N/82	N/26	なし	シャドウタワーで入手可能
H	ＬＮ－Ｓ１３Ｚ	N/4000	なし	N/50	N/25	N/15	N/5	N/−65	N/177	N/183	N/183	N/20	N/15	N/113	N/37	なし	シャドウタワーで入手可能
L	ギンナムブーツ	0	炎	38/40	44/50	45/40	40/35	−60/−45	65/68	55/59	50/54	40/71	40/36	50/39	55/48	なし	ショップで販売
M	ギンナムブーツ	1200/900	炎	58/60	54/60	53/48	45/40	−55/−40	101/104	106/100	76/80	89/85	68/64	76/65	94/87	なし	ショップで販売
H	ギンナムブーツ	1470/1100	炎	88/90	64/70	60/55	50/45	−50/−35	140/143	135/139	115/129	94/90	93/83	130/87	105/123	なし	ショップで販売
L	皇家の足衣	0/N	なし	33/N	14/N	55/N	25/N	−80/N	40/N	75/N	55/N	63/N	53/N	51/N	43/N	なし	フォルス地下神殿で入手可能
M	皇家の足衣	810/N	なし	58/N	44/N	70/N	60/N	−80/N	69/N	94/N	84/N	94/N	79/N	76/N	69/N	なし	フォルス地下神殿で入手可能
H	皇家の足衣	1300/N	なし	58/N	44/N	70/N	60/N	−80/N	89/N	104/N	109/N	114/N	99/N	109/N	94/N	なし	フォルス地下神殿で入手可能
L	ゴンドラ起動靴	0	なし	8/10	6/12	15/10	15/10	−10/5	23/26	28/32	28/32	11/6	6/1	9/−3	8/0	なし	皇家の抜け道（ユ）orシャドウタワー（シ）で入手可能
M	ゴンドラ起動靴	330	なし	18/20	14/20	20/15	21/16	0/5	51/54	51/55	41/45	15/11	12/8	13/2	19/12	なし	皇家の抜け道（ユ）orシャドウタワー（シ）で入手可能
H	ゴンドラ起動靴	540/450	なし	38/40	29/35	30/25	30/25	−10/5	73/76	68/72	60/64	40/37	45/42	35/25	45/39	なし	皇家の抜け道（ユ）orシャドウタワー（シ）で入手可能
L	疾走ソックス	0	なし	28/30	4/10	25/20	25/20	−40/−25	18/21	31/35	29/33	29/25	29/25	38/27	34/27	ファーストダッシュ	ショップで販売
M	疾走ソックス	1200	なし	59/61	24/30	50/45	28/23	−40/−25	38/40	42/45	45/48	38/34	36/32	45/34	43/36	なし	ショップで販売
H	疾走ソックス	1450	なし	78/80	34/40	70/63	30/25	−40/−25	54/57	49/53	69/73	45/42	40/37	50/40	55/49	なし	ショップで販売
L	ドラグロスブーツ	0	雷	16/18	6/12	35/30	29/24	−10/5	25/28	50/54	25/29	86/82	33/29	59/48	70/63	浮滑走	ショップor城への道（ユ）で入手可能
M	ドラグロスブーツ	790/490	雷	48/50	54/60	50/45	50/45	0/15	69/72	84/88	74/78	78/75	83/80	83/73	98/92	なし	ショップor城への道（ユ）で入手可能
H	ドラグロスブーツ	1190/780	雷	68/70	64/70	55/50	60/55	10/25	105/108	100/104	100/104	97/92	91/92	132/120	122/114	なし	ショップor城への道（ユ）で入手可能
L	ネコ足スリッパ	N/0	なし	N/30	N/30	N/40	N/15	N/5	N/52	N/118	N/78	N/76	N/51	N/29	N/103	なし	シャドウタワーで入手可能
M	ネコ足スリッパ	N/990	なし	N/60	N/50	N/69	N/21	N/5	N/73	N/144	N/99	N/101	N/86	N/54	N/148	なし	シャドウタワーで入手可能
H	ネコ足スリッパ	N/1630	なし	N/130	N/60	N/77	N/55	N/5	N/91	N/167	N/117	N/131	N/136	N/94	N/188	なし	シャドウタワーで入手可能
L	パルディオブーツ	0	なし	88/90	54/65	50/45	50/45	−50/−35	108/112	73/78	68/63	79/75	84/80	59/48	67/62	なし	ショップで販売
M	パルディオブーツ	1600/1400	なし	138/140	104/110	80/75	100/95	−50/−35	153/155	113/116	93/96	125/121	120/116	95/84	95/88	なし	ショップで販売
H	パルディオブーツ	2200/2200	なし	158/160	134/140	110/105	140/135	−50/−35	176/179	131/135	106/110	84/79	154/149	149/137	80/72	なし	ショップで販売

アクセサリー

ボス戦で役に立つのがアルテルカラー。これは装備している間に、主人公が受けたダメージを減らしてくれるのだ。ただしダメージを減らした分だけパルミラゲージを大量に消費するので注意が必要。

名前	筋力	体力	知恵	耐性	運勢	防御 斬	叩	突	雷	樹	炎	凍	効果
アシャンテリング	10/10	10/10	10/10	10/10	180/180	4/4	7/7	6/6	6/6	6/6	6/6	6/6	運勢を大幅に高める
アルテルカラ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	装備している間、受けたダメージを軽減してくれる ダメージを受けることにパルミラゲージが減る
星蝕の首飾り	13/13	9/9	3/3	4/4	5/5	46/45	11/10	12/11	4/5	151/152	4/5	4/5	樹属性の攻撃に対する防御力を強化。敵の体力をわずかに奪う
焔面の刻印	5/5	3/3	10/10	2/2	40/40	10/9	10/9	6/5	4/5	4/5	191/182	4/5	炎属性の攻撃に対する防御力を大幅に強化する
カンリビードロ	7/7	7/7	10/10	0	30/30	2/3	2/3	2/3	9/9	9/9	9/9	9/9	傷ついた身体を一定時間ごとに回復する
ザヴィートメタル	0	0	2/2	10/10	5/5	30/30	2/2	5/5	3/4	4/5	3/4	162/163	凍属性の攻撃に対する防御力を大幅に強化する
双闇眼樹の飾り	8/8	10/10	22/22	10/10	30/30	24/23	34/33	24/23	9/9	14/16	14/16	9/11	状態異常の回復スピードが速くなる
パフロルの証	35/80	35/80	35/80	35/80	35/80	48/110	48/110	48/110	48/110	48/110	48/110	48/110	能力値と属性防御値を大きく上昇　シャドウタワーで入手可能
氷炎石の指輪	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	90/90	90/90	炎と凍の双方の属性に対する防御力を高める
雷鐘のペンダント	2/2	2/2	35/35	10/10	50/50	3/3	4/4	23/23	156/158	16/18	16/18	16/18	雷属性の攻撃に対する防御力を大幅に強化する

オールスター・プロレスリング

PS2

基本操作と戦い方のコツを伝授。勝ちにこだわるか、技にこだわるか？　それはキミしだい。

発売中	▶¥6,800　▶スクウェア
SPG	▶MC2（1,989KB）

対COM戦はフツーにプレイしていても大丈夫だけど、対人戦は非常に熱いです。おかげで手の皮がムケました。どちらかに一方的な展開になりやすいというのもプロレス的なら、相手のラッシュに耐え、一瞬のスキをついて関節技で決めるというのもカシン的です。ちなみに編集部では、片エビ固めなどのフォールで決めるとブーイング、スリーパーなどの関節技を２度続けるとチキン野郎です。（そのうちデュアルショックをぶっ壊しかねないHAL）

基本操作とシステムを理解するべし!!

攻略超速其ノ壱

２本のアナログスティックで、移動、攻撃など、あらゆるアクションを可能にした『オールスター・プロレスリング』。操作そのものはシンプルだけど、その仕組みがわからなければ狙った技も出せない。というわけで、基本操作とシステムをチェックしていこう。まず、レスラーの移動は左スティック、そして攻撃は右スティックを使用する。攻撃はスティックの倒し方と相手との距離によって技が変化し、大技へのつなぎは、相手をつかむキャプチャーという動作が起点となる。そこから通常の基本技と同じ操作で大技が発動するのだ。システムでは、技に影響するテンション、レスラーの能力に影響するラッシュがあり、対戦が白熱する要素となっている。

▲これほどまでにアナログスティックを駆使するゲームは久しぶり。デュアルショック2を壊さないよう注意!?

ACTION 基本操作

ここでは、最低限知っておきたい基本操作をピックアップ。COMの動きは、それほど速くないので、１つ１つの操作を確実に入力していくことを心がけたい。なお、雪崩式、寝技などの技は、コーナーにダウンしている相手、グラウンドにダウンしている相手に基本技を入力すればOKだ。

技の基本はこの3パターン　基本技

技の多くは、下の３つの操作で出すことができる。そして出せる技は、相手との距離、テンション、相手のダメージなどによって変化する。大技は、キャプチャーしてから、この操作で出すことになり、まさにすべての基本といえる。

相手方向に右スティックを…

1度倒す

技の威力よりも、相手の出鼻をくじくという点で有効。ただし、獣神サンダーライガーの掌底のように威力があるものもある。

素早く2度倒す

キック系の技が多く、蝶野のケンカキックもコレ。ただし、グレート・ムタはなんと毒霧。レスラーによって出す技を覚えておこう。

相手に向かって倒し一回転する

通常ではショルダータックルになることが多いが、キャプチャー後は各レスラーの大技が発動する。コーナーでは雪崩式となる。

大技への起点　キャプチャー

大技への移行やロープスルーなど、多彩な技へとつなげるアクション。グラウンドにダウンしている相手を引き起こす場合もこのキャプチャーを使う。

相手に近づいて

左右スティック同時押し

同時押しということで、慣れないうちは誤操作しやすい。COMの動きはあまり速くないので、あせらず慎重に入力しよう。

▲相手をつかむ、大技への基本。

●キャプチャーからの応用

●バックを取る
正面キャプチャー後左スティックを倒す

▲左スティックを相手側に倒せばバックへ

●引きずる
キャプチャー後、引きずる方向へ左スティックを倒す

▲長い間引きずると、反撃される恐れが…

●ロープorコーナーに振る
キャプチャー後、相手と反対方向へ右スティックを倒す

▲串刺しなど、有効な技へとつなげやすい。

技の出鼻をくじく　反撃技

キャプチャーを振り払う、相手のブレーンバスターをリバース・スープレックスで返すなど状況で変化する。

技をかけられているときに

右スティックをグルグル回す

▲対人戦では、ほとんどグルグル回しっぱなし。

これで終わりだ　フォール

ノーザンライトボムから片エビ固めなど、流れの中で決着をつけたい場合はコレ。でも誤操作に注意。

倒れている相手に

左スティックを倒す

▲かなりダメージを与えていないと、返されてしまう

ファイト一発！　スタミナ回復

Jr.ヘビーの選手は、体力的にヘビーの選手に劣るので、スタミナ回復は鉄則となるはず。

技を出してないときに

右スティックをグルグル回す

▲グルグル回している間は、移動できない。臨機応変に。

SYSTEM システム

テンションとラッシュは、出せる技や試合の流れを変える重要な要素なので、しっかりと頭に入れておきたい。

気力で技が変化　テンション

上段：101%〜
中段：51〜100%
下段：0〜50%

テンションはレスラーの気力を表し、それによって出せる技が変化する。特定の技は、テンションが高くなければ出せないので注意しよう。

増　加	減　少
●攻撃を受ける	●技を繰り出す
●挑発される	●技がヒットしない
●フォールを返す	●フォールを返される
●技を返す	●技を返される
●声援を受ける	●毒霧を受ける

流れを一気に変える力を持つ　ラッシュ

選手名が点滅

▶観客からの大声援が気持ちいい。一気にたたみ込め。

相手よりスタミナが少なく、また相手のテンションが０になると、一時的にラッシュ状態になり、体力や攻撃面で相手より有利な状態になる。

ラッシュ時の利点

●**技の成功率が倍になる**
技によって設定されている攻撃の成功率が２倍に。連続攻撃のチャンス。

●**攻撃力が1.5倍になる**
同じ技を当てても自分が有利。ガチンコの展開でも大きな差がつく。

●**スタミナの回復量が1.5倍になる**
攻撃をしないで、右スティック回しに命をかけてもいい。

●**受けるダメージが1／2になる**
ただし、攻撃を受け続けてラッシュが終わらないように気をつけよう。

編集部内 新企画案

特集第2部 攻略 HOW TO WIN

健介で勝つ!!「チャレンジトライアル」制覇の完ペキパターン!!

登場するレスラーの中から1人選び、1人ずつ勝ち抜いていく「チャレンジトライアル」。このモードは、1度でも負ければそこで終わり。負けは絶対に許されないシビアなモードだ。しかも途中でのセーブもできないので、時間的にも長くかかる。そこで、健介で1試合5分程度で終わるパターンを紹介しよう。一応ギブアップ狙いだが、状況しだいではパワーボムなどでフォールしてもいい。

▲串刺しラリアットで弱らせて、ノーザンライトボムにつなぐこともできる。

▼ノーザンライトボムで倒れた相手を投げっぱなしジャーマンで中央へ、という例。

勝ったレスラーからサインをGET!!

このモードで勝った選手のサインは、「RECORDS」画面で見ることができる。思わずコレクター魂に火がつくごほうびなので、ぜひともクリアしてGETしよう。もちろん、1度でも勝てば記録され、何度でも見られる。

佐々木健介の必勝パターン

オレの勝ちパターンを大公開! みんなマネしろよ、コラ!!

1 グーパンチ・トーキックで相手をグロッキーにする

試合開始直後に右スティック1度倒しのグーパンチ、2度倒しのトーキックなどで相手をグロッキーにする。その目安は相手が片膝をついたり、コーナーダウンになった状態。なぜか、試合開始直後は相手がグロッキーになりやすい。

▲とにかく連打、連打で、片膝をつく状態まで攻撃。

2 相手が片膝をつき立ち上がったらノーザンライトボム

相手が片膝をつきから立ち上がったら、キャプチャーして右スティック1回転のノーザンライトボム。片膝の相手をキャプチャーして技をかけた場合はパワーボムになるので、なるべく立ち上がるのを待ってからのほうがいい。

▲あせって片膝の相手をキャプチャーしないように

3 バックでキャプチャー投げっ放しジャーマン

ノーザンライトボム後は、バックからキャプチャーして、右スティック1回転の投げっ放しジャーマン。投げによって徐々に2人の位置がリングの中央へ進んでいくため、ロープブレイクの心配なし。

▲キャプチャーを回避されることは少ない。

4 相手の頭からのストラングル・ホールド・α

投げっ放しジャーマンを受けた相手はしばらく立ち上がれないので、相手の頭から右スティック1回転のストラングル・ホールド・αをかける。これを5～6回繰り返せばギブアップになるはず。

▲技をかけている間は、右スティックをグルグル回せ。

以後、このパターンの繰り返し!!

ここがポイント!! 左の1→2のパターンでCOMをツブせ!!

左の佐々木健介の戦い方で紹介した試合開始直後のパターンは、対COM戦でかなり有効。手早くグロッキー状態にできて大技を出せるようになるし、相手がラッシュになっても、技のスキが少ないので反撃を受けにくい。試合のスタート時点で体力的に大きな差を作れるのだ。連携技のパターンにも持っていきやすく、高岩を使用した場合、餅つき式パワーボムをかけている間、右スティックを回せば、デスバレーボムに連携する。いきなりこんな技を出せば、対ヘビー級でも十分通用する。欠点は自分のテンションが下がりやすいこと。テンションが必要な大技は後半の投げパターンまで出さないこと。

高岩竜一の場合

グーパンチ ▲試合開始直後は、とにかく小技の…

餅つき式パワーボム ▲グロッキーの相手に、右ス…

デスバレーボム ▲餅つき中に、右スティッ…

ここがポイント!! 相手がラッシュになった場合の注意点

ラッシュ時になると技の成功率がアップするため、反撃技をくらいやすい。また、フォールも返されやすくなるので、相手がラッシュになった場合は、反撃をくらわないような技をかけるほうがいい。たとえば、足4の字、ブレーンバスターなどは、高確率で返されると思っていい。そこで、相手がラッシュ中になったらチクチク攻める打撃技や、返されない関節技でジワジワと攻めていこう。腕ひしぎ十字固めや首4の字がオススメだ。

頭からの関節技が有効

▼寝技は相手の頭から入る関節技を意識して使っていきたい。このページで紹介している健介のストラングル・ホールド・αはとくに有効な…

スープレックス系は厳禁

▲ブレーンバスターなどは、非常に返されやすい。…ンをしがちなので注意。

意外に重要!! 右スティック「グルグル回し」のススメ!!

対COM戦ではそれほど意識しなくてもいいが、友人との対戦時など、相手が人間の場合は右スティックをグルグル回す習慣をつけておきたい。対人戦になると、反撃につぐ反撃で非常に熱い試合になるのだ。Jr.ヘビーのレスラーでヘビーのレスラーに挑戦するときなどは、グルグル回しでの体力回復が必張。

●「グルグル回し」の利点

●反撃技が出せる	●フォールを返す
●キャプチャー回避	●関節技でしめつける
●スタミナ回復	
●連続技が出せる	

反撃技

バックドロップをボディプレスで返す、片膝をついているときに急所パンチで反撃など、劣勢に立たされているときの反撃技は、流れを変える意味でも重要となる。

◀同じ状況でも、レスラーによってさまざまな反撃技が用意されている。

関節技

関節技をかけているときに何もしないと、すぐ離してしまうが、グルグル回しを使えばある程度の時間し続ける。なお、スティックを相手方向に倒していても同じ効果がある。

◀対戦の決め手となるのは、関節技。短時間で決着をつけるためにも必要だ。

連携技

特定の技をかけている間に、グルグル回しをすると別の技に連携する場合がある。武藤のスペース・ローリングエルボー→フェイスクラッシャーなど、ぜひとも使ってみたい技だ。

スペース・ローリングエルボー ▲コーナーへ振って、右スティックを1回転。

フェイスクラッシャー ▲相手にダッシュしている頃から、回していれば発動。

ゲームのCM アレ良すぎ

このゲームのCMってかなり前から放送されているけど、TVで流れるたびにいまだに目を奪われてしまいます。TVつけっ放しで本とか読んでても、ひばりさんの曲が流れたらもう目は釘づけ。あの映像にはほれちゃいましたね。ゲーム画面としての演出は少ないけど、いいんですよそれで。…すげ～カッコよかったから。…

これだけ知ればIWGPは見えた!! 8大(一部?)レスラー戦い方考察!!

『オールスター・プロレスリング』の26人＋αのレスラーの中から８人のレスラーをピックアップし、そのレスラーならではという技と基本的な戦い方を紹介していこう。とはいえ、相手の状況やテンションによって、出せる技も変わるため、パターンを作りにくいレスラーもいる。そこで、対COM戦で短時間に、しかも簡単に勝てるパターンを考えてみた。これを参考に戦い方を研究してほしい。各レスラーの右の表はこの攻略法で使い勝手のいい技を集めてある。この技を中心に戦えば勝利はおのずとキミのものだ。

▲効果的な技をつないで、思いどおりのパターンで勝利を収めるのだ。

表の見方
操作：○（相手の方向に１回倒す）○（相手の方向に２回倒す）○（相手の方向に倒してから一回転）○（ロープスローの場合は相手と反対方向に１回倒す、コーナースローの場合はコーナー方向に１回倒す）○（ロープスローの場合は相手と反対方向に２回倒す、コーナースローの場合はコーナー方向に２回倒す）○（ロープスローの場合は相手と反対方向に倒してから１回転、コーナースローの場合はコーナー方向に倒してから１回転）

完全無欠のエース……酒らず ジャンボ鶴田

バックドロップ、ジャンピングニーバットを盛り込みつつ、リバース・ハーフ・ボストンクラブ、ショルダー・アームブリーカーなどで各部所にダメージを与える。グロッキーの相手にテーズ式バックドロップ、また、テンションが必要になるがジャーマン・スープレックスホールドで仕留めたい。

対COM戦簡単パターン

コーナースローでジャンピング・ニーバット（串刺し）を４分ぐらい続け、バックからキャプチャーしてバックドロップの連発。トドメはテンションが０％でも出せるスクールボーイ。

技名	技タイプ	相手の状態	距離	テンション	操作	備考
テーズ式バックドロップ	バック	グロッキー	キャプチャー	100%以下		鉄人ルー・テーズ直伝！　後頭部を直撃する殺人バックドロップ
ジャンピング・ニーバット	フロントorバック	通常orグロッキー	遠距離	100%以下		この技はジャンボの歴史とともに語り継がれる
ジャンピング・ニーバット	ロープスローorコーナースロー	関係なし	遠距離	関係なし		コーナースロー技を連発すればかなりのダメージを与えられる
ドリル・ア・ホール・パイルドライバー	フロント	片膝	キャプチャー	100%以下		片膝の相手が対象なので、反撃を受けやすいのがネック
ダブルアーム・スープレックス	フロント	グロッキー	キャプチャー	100%以下		グロッキーが条件となる技は、その状態の見極めが大切
拷問コブラツイスト	バック	グロッキー	キャプチャー	関係なし		テンションに関係なく出せるのが利点。入力は慎重に
ジャーマン・スープレックスホールド	バック	関係なし	キャプチャー	51%以上		通常はスクールボーイが出てしまいがち。テンションをよく確認
バックドロップ・ホールド	バック	グロッキー	キャプチャー	101%以上		テンションが相当たまっていないと出せない。条件がきびしい

漂泊の天才レスラーよどこへ行く!! 武藤敬司

ノートンからIWGPヘビーのベルトを奪取したときのような、ドラゴン・スクリュー、低空ドロップキック、武藤式足４の字固めによる相手の足ぶっ壊し作戦。また、スペース・ローリングエルボーからフェイスクラッシャーに連携しフラッシングエルボーってのも武藤的。トドメはムーンサルトプレス。

対COM戦簡単パターン

はっきりいってドラゴン・スクリューから武藤式足４の字固め。これだけでギブアップ勝ち。しかも簡単。チャレンジトライアルをクリアするには最も簡単なパターンかも。

技名	技タイプ	相手の状態	距離	テンション	操作	備考
ドラゴン・スクリュー	フロント	関係なし	キャプチャー	50%以下		対COM戦では簡単に出せるが対人戦で防戦になると出にくい
武藤式足４の字固め	グラウンド	仰向け	両足へ	100%以下		ドラゴン・スクリューからつなく王道パターンはぜひモノにしたい
スペース・ローリングエルボー	コーナースロー	コーナーダウンコーナー付近	関係なし	関係なし		武藤ファンなら、これからフェイスクラッシャーにつなげるべき
フェイスクラッシャー	バック	グロッキー	中距離	関係なし		これは単発での出し方。連携技で使ったほうがベストで簡単
低空ドロップキック	フロントorバック	片膝orグロッキー	近距離	51%以上		テンションを考えると、防戦の後の反撃として使うといいかも
フラッシング・エルボー	グラウンド	仰向けまたはうつぶせ	ダッシュして	関係なし		ダウンしている相手へのあいさつ代わりに。これも武藤ならでは
雪崩式ドラゴン・スクリュー	コーナーダウン	コーナーダウン	-	51%以上		武藤の雪崩式は、これとフランケンシュタイナー
ムーンサルトプレス	コーナータイビング	頭がコーナー向きでダウン	-	関係なし		これでフォールを決めたいところだか[illegible]。狙って出しにくい

絶頂!!チーム2000総帥 蝶野正洋

立ち技はケンカキック、フライング・ニールキックなどのキック技。そしてダウンしてしている相手への急所攻撃に加え、首４の字固め、腕ひしぎ十字固め、羽根折り固め、STF、クロス式STFと寝技の必殺技も充実。相手をダウンさせてこれらの必殺技に持ち込めば、ギブアップ勝ちは確実。

対COM戦簡単パターン

相手を簡単にうつぶせダウンにさせる技が少ないので、簡単にはSTFに持ち込めない。そこでフライングメイヤーかケンカキックでダウンさせ、羽根折り固めというパターンがよい。

技名	技タイプ	相手の状態	距離	テンション	操作	備考
ケンカキック	フロント	関係なし	近距離or遠距離	関係なし		思っているより出しにくい。ロープスローでも使える
STF	グラウンド	うつぶせダウン	両足へ	50%以下		バックからの延髄斬りなどで、相手をうつぶせにできれば
STF	グラウンド	仰向けダウン	両足へ	51%以上		これは仰向けダウンの場合。条件が合えば迷わず入力
クロス式STF	グラウンド	うつぶせダウン	両足へ	51%以上		蝶野ファンなら、常にSTFを意識した戦い方をしたいところ
羽根折り固め	グラウンド	仰向けダウン	左腕へ	関係なし		非常に簡単ではあるが、左腕から、というのを忘れないように
フライング・ニールキック	フロント	関係なし	遠距離	関係なし		遠くから出せば、相手の技の出鼻に対してカウンターとなる
急所ニースタンプ	グラウンド	仰向けダウン	両足へ	関係なし		急所攻撃を２つ紹介。こういった技もおりまぜていこう
急所ヘッドドロップ	グラウンド	仰向けダウン	両足へ	関係なし		急所攻撃その２。気分にまかせて使いわけよう

ホントに引退するんですか? 橋本真也

袈裟斬りチョップに橋本式のキック、そして４種類のDDTが橋本の得意技。打撃系の技をメインにDDTで相手をダウンさせ、小川の肩を脱臼させたジャンピングエルボードロップで追い打ち。関節技でギブアップを狙うなら、ヘッドシザーズ、腕ひしぎ十字固め、アキレス腱固めといったところ。

対COM戦簡単パターン

「ウルトラマンガイア」で怪獣相手にぶちかましていた袈裟斬りチョップに橋本式ミドルキック、そして相手が片膝をついたらキャプチャーして橋本式DDT。グラウンド技はお好みで。

技名	技タイプ	相手の状態	距離	テンション	操作	備考
橋本式DDT	フロント	片膝orグロッキー	キャプチャー	50%以下		４種類のDDTは、使い分けるというより条件しだいで
ジャンピングDDT	フロント	片膝	キャプチャー	51%以上100%以下		テンションゲージが中段の場合狙って出すのは難しい
杭打ち式DDT	フロント	グロッキー	キャプチャー	51%以上		○でも出せるDDT。○のクセがついてる人は忘れがち
垂直落下式DDT	フロント	グロッキー	キャプチャー	51%以上		杭打ち式と条件が同じだが、やはり、こちらを使いたくなるはず
ツバメ返し	ロープスロー	関係なし	近距離	100%以下		フロント技でも出るが、こちらのほうが簡単に出やすい
水面蹴り	フロント	通常orグロッキー	近距離	101%以上		ある程度、攻撃を受けてテンションがたまっていないと出ない
腕ひしぎ十字固め	グラウンド	仰向けダウン	右腕or左腕	51%以上		テンションが50%以下の場合は、セントーンになる
裏アキレス腱固め	グラウンド	仰向けダウン	右腕or左腕	51%以上		テンションが50%以下の場合は、アキレス腱固めになる

隠しキャラのおはなし

このゲームをチェックしている人は、いろん[illegible]のことと思い[illegible]が、隠しキャラははっきり[illegible]です。パリンヤーみたいに、[illegible]です。入場曲は歌入りで、入場シーンでのしぐさも……ああ、体がカユイ。でも、このキャラ、健介をハイアングルパワーボムでフォールするようなツワモノです。これはタッキー[illegible]あの茶番は!!）ようなもので、いやスゴイです。

ちょっと地味ですが使い勝手最高!

佐々木健介

逆水平チョップ、ケンスケ・ラリアットといった打撃系と、ノーザンライトボムで決定的なダメージを与え、パワーボム、ハイアングル・パワーボムでフォール。寝技のストラングル・ホールドでも簡単にギブアップが狙える。好きなように戦える非常にバランスの取れたレスラーだ。

対COM戦簡単パターン

チャレンジトライアルの攻略ページで紹介したパターンが一番簡単。コーナースロー技の串刺しラリアット、ケンスケ式フェイスクラッシャーも使ってみるといいかも。

技名	技タイプ	相手の状態	距離	テンション	操作	備考
ノーザンライトボム	フロント	グロッキー	キャプチャー	100%以下		健介を使うなら、1試合に1回は必ず出しておきたい
ハイアングル・パワーボム	フロント	片膝	キャプチャー	51%以上		試合が長期戦になると、これ1発で決着がつくこともある
トルネード・ボム	フロント	グロッキー	キャプチャー	51%以上		現実でもめったに見ないだけに、ゲームでもめったに出せない
ストラングル・ホールド・α	グラウンド	仰向けダウン	頭へ	関係なし		ストラングル・ホールドの中では最も出しやすい。メインの寝技
ストラングル・ホールド・β	グラウンド	うつぶせダウン	左腕へ	関係なし		βとγは、条件をしっかりと覚えておく必要がある
ストラングル・ホールド・γ	グラウンド	仰向けダウン	右腕へ	51%以上		テンションが関係しているので、寝技の前にはゲージを確認しよう
ケンスケ・ラリアット	ロープスロー	関係なし	遠距離	関係なし		ラリアットを持つレスラーは、入力条件などがほぼ同じ
ケンスケ式フェイスクラッシャー	コーナースロー	コーナーダウン コーナー付近	関係なし	関係なし		健介の場合、コーナースロー技は串刺しラリアットも魅力十分

ツウなヤツはこいつで決まり

安田忠夫

通常技のヤスティキックは、ドラゴン・スクリューで返されやすいのでロープスロー技として使おう。喉輪落としは、通常、ロープスローどちらでもOK。使い勝手がいいのはコーナーに振ってのヤスティアタック。でも、いまいち決め手がないのでラッシュを利用してダメージを与えタイガー・ドライバーで。

対COM戦簡単パターン

ヤスティアタック→ダブルアーム・スープレックスという連携技があるので、そこからリバース・ボストンクラブにつなげればなんとか…。でも、短時間決着は難しいかも。

技名	技タイプ	相手の状態	距離	テンション	操作	備考
ヤスティキック	ロープスロー	関係なし	近距離	関係なし		相手が攻撃してきたときのカウンターとして使える
喉輪落とし	ロープスロー	関係なし	遠距離	関係なし		ロープスロー技のメイン技として使っていこう
ヤスティアタック	コーナースロー	コーナーダウン コーナー付近	関係なし	関係なし		これからダブルアーム・スープレックスに連携しよう
タイガー・ドライバー	フロント	グロッキー	キャプチャー	51%以上		思わず使ってしまいがちだが、早い段階ではほとんど返される
ランニング・ネックブリーカー・ドロップ	フロント	グロッキー	遠距離	関係なし		序盤で相手がグロッキー状態になったら、積極的に使うべき
ダブルアーム・スープレックス	フロント	片膝	キャプチャー	100%以下		単独で使うよりも、ヤスティアタックの連携として使おう
DDT	フロント	片膝	キャプチャー	101%以上		高いテンションが必要となるので、防戦後の一発技として
カバージョ式ラクダ固め	グラウンド	うつぶせダウン	右腕へ	関係なし		仰向けダウンの場合はボストンクラブを使っていこう

殴って殴って殴って友だちなくす!

獣神サンダー・ライガー

掌底の一撃が強く、Jr.ヘビーといってもかなりのもの。串刺しの掌底、アッパー掌底をメインに霊崩式の技でダメージを与え、垂直落下式ブレーンバスターやライガーボムでケリをつけたい。また、浴びせ蹴りもかなり有効。弱っている相手にはロープスローのフランケンシュタイナーでフォールが奪える。

対COM戦簡単パターン

コーナースロー技のアッパー掌底を連発し、霊崩式のフランケンシュタイナーで中央へ放り込んで、ライガーボムかラ・マヒストラルで決める。

技名	技タイプ	相手の状態	距離	テンション	操作	備考
アッパー掌底	コーナースローなど	関係なし	関係なし	関係なし		掌底とともに、頻繁に使っていきたい。串刺しはやはりコレ
浴びせ蹴り	コーナースローなど	関係なし	関係なし	関係なし		けっこう威力があるが、連続的には使えないのがネック
ライガーボム	フロント	グロッキー	キャプチャー	50%以下		試合も終盤のキメ技として使おう。序盤ではあまり意味なし
垂直落下式ブレーンバスター	フロント	グロッキー	キャプチャー	51%以上 100%以下		キメ技としての威力は十分。試合を終わらせたいときに一発
サンダー・ライガーボム	フロント	グロッキー	キャプチャー	101%以上		2〜3歩ダッシュしてのライガーボム。技をかける場所が重要
ツームストーン・パイルドライバー	フロント	関係なし	キャプチャー	51%以上 100%以下		多少、相手に攻撃させてテンションを上げれば簡単に出せる
ラ・マヒストラル	フロント	片膝	キャプチャー	50%以下		もう決着をつけたいけど体固めはイヤだ、そんなときにどうぞ
フランケンシュタイナー	ロープスロー	関係なし	遠距離	51%以上		ラ・マヒストラルで試合を決めるのはイヤだ、そんなときに

連続技が魅力…でもJr.のカベは

高岩竜一

餅つき式パワーボムからデスバレーボムに連携する王道パターンが魅力。なお、テンションによっては、デスバレーボムがデスバレードライバー、ライガーボムと変化する。打撃系ではラリアットが有効で、パワーボム、クロスアーム・スープレックスホールドなどフォールが奪える技も多い。

対COM戦簡単パターン

まずは串刺しラリアットの連発でダメージを与える。テンションによっては顔面ウォッシュもいいかも。相手がヘロヘロになったら餅つき式パワーボム→デスバレーボムへつなごう。

技名	技タイプ	相手の状態	距離	テンション	操作	備考
餅つき式パワーボム	フロント	グロッキー	キャプチャー	関係なし		とにかく気持ちのいい技。デスバレーボムにつなぐとカッコイイ
パワーボム	フロント	片膝	キャプチャー	関係なし		普通のパワーボム。もちろん序盤で技をかけても返される
クロスアーム・スープレックスホールド	バック	グロッキー	キャプチャー	51%以上		餅つきに飽きたら、これでフォールを奪い、試合を決めよう
垂直落下式ブレーンバスター	フロント	関係なし	キャプチャー	101%以上		防戦後の起爆剤となるべき大技。これ一発で流れを変える
高岩ラリアット	ロープスロー	関係なし	遠距離	関係なし		串刺しラリアットにするつもりが軸がずれて…。そんなときにも
パワースラム	ロープスロー	関係なし	遠距離	関係なし		ラリアットだけではなく、コレも使って技の組立てを…
串刺しラリアット	コーナースロー	コーナーダウン コーナー付近	関係なし	関係なし		コレを使ったあとは、コーナーダウン状態になりにくいので注意
顔面ウォッシュ	コーナーダウン	コーナーダウン	関係なし	51%以上		この技が出れば、自動的にダッシュ顔面ウォッシュに連携する

特別企画

全26(+α)レスラー総当たり!! ベスト10レスラーはこれだ!!

『オー・プロ』に登場するレスラーは、果たして誰が最強なのか? 鶴田はやはり強くあってほしい。力道山は本当に強いのか? そんな思いが交錯する中、全レスラー(隠しキャラ含む)総当たりの30分1本勝負で戦わせてみた。その結果は、右の表のとおり。やはり、新日ベースのゲームだけに、元社長は強かった。

	名前	勝	負
1	アントニオ猪木	23	4
2	ザ・グレート・ムタ	21	6
3	ジャンボ鶴田	20	7
4	長州力	18	9
5	佐々木健介 小池祥絵	17	10
7	蝶野正洋 大谷晋二郎	16	11
9	力道山、藤波辰爾 小島聡、中西学	15	12

◀COMvsCOMの試合を見ること、数十時間。自分では出しにくいような技も

▶さすがは力道山。空手チョップ一発で、AKIRAを5mほどふっとはす。その破壊的な超パワーの前にJr.は沈没。

次回決勝トーナメント開始!!

隠しキャラのおはなし2

女性キャラと戦ったりしていると、「ああ、高橋、この技かけられて幸せだろうな」なんて思ってしまうことがある。[illegible]から。いいよなぁ、高橋。そういえば、井上貴子が昔やってた(今はどうなのかな)ツームストンの形で[illegible]てみたいと思ったことがある。あれも幸せだろうな。と、ちょっと、というか相当幸せな気分になった女性キャラの技でした。

ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遺産

PS

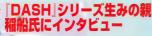
発売中	▶¥5,800 ▶カプコン
A・RPG	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

発売されて約2カ月が過ぎたけど、エンデングは見たかな？　えっ、まだプレイしてない!?そ〜んな人は、いますぐ挑戦してみよう！　練習用の〝チュートリアル〟はあるし、要所ではロールちゃんがアドバイスしてくれるので安心。それでも難しいと思ったら、お金を溜めてパワーアップすれば対応できるし、先入観は捨てて、ぜひ触ってみてほしい。プレイした人は友だちにすすめて『DASH』の輪を広げよう!!　そうしないと続編が!?　（Z佐藤）

『DASH』シリーズ生みの親 稲船氏にインタビュー

稲船敬二氏 プロフィール

カプコン第2開発部　執行役員・部長。代表作『ロックマン』シリーズ、『バイオハザード2』など。現在はプロデューサーとして『鬼武者』を制作中。

『DASH2』の攻略もついに最終回ということで、本作の魅力をより深く探るべく『DASH』シリーズの生みの親、カプコン開発部の稲船氏に直撃インタビュー！　その結果、意外な開発秘話や次回作に関する情報をドッサリ入手することができたぞ。今回はその一部始終をバッチリ載せちゃうのでチェックだ。

おもしろい作品が作れたという点では満足してますが……

――『DASH2』が発売されてから日数が経ちますが、ユーザーからの反応はどうでしょうか？

稲船敬二氏（以下、稲船）：遊んでくれた人が直接言いに来てくれるわけじゃないんで、開発サイドとしては、けっこうわかりづらいんですよね。でもアンケートハガキとか、自社のホームページに届くメールは必ず全部スタッフが目を通してるんです。そのへんから言うなら、かなりいい反応が返ってきてます。そういうメールの意見とかって、作る側としてはすごく勇気づけられますね。そういった反応を見てると、もっと売れてもいいんじゃないかと（笑）。

――ご自身で点数を付けるとしたら、今回の『DASH2』はどのくらいだと思いますか？

稲船：う〜ん、点数で言っちゃうと……60点ぐらいですかね。ボクらとしてはおもしろいゲームが作れたというところでは満足してます。ただ、内輪なことですがゲームの制作課程でいろいろありまして、そのせいでシナリオ部分に説明不足なところが出てきたりしたんですよ。後半になると物語が難しくなるじゃないですか。その部分に説明やイベントを入れたかったですね。でも、100点のゲームを作るのは難しいですが、100点を目指すことは大切じゃないですか。だから、今回のマイナス分は次回に生かしたいですね。ボクらだけに限らず、ゲームを作る人は、それをやっていくべきじゃないかなと思います。

▲説明しようと思われてた部分が気になるところ。

オープニングはロック対セラで始まる予定だった!?

――物語を作る上で参考にした作品はありますか？

稲船：『DASH』シリーズでディレクターをやったウチの河野（※1）が宮崎駿ファンでして……、かなり入ってますね。河野に「『天空の城ラピュタ』って言われてもいいの？」って聞いたら「いいんです！」と（笑）。ゆずらなかったですよ、もう（笑）。ただボクも『天空の城ラピュタ』は大好きだったんでね。おもしろいですね。あと『未来少年コナン』とか、アクションが多い作品が好きです。まあ、ほかにもいろいろ参考にしながら作ってます。

――キャラクターについてはどうですか？

稲船：う〜ん……やっぱりロックが一番苦労しましたね。〝ロックマン〟のイメージを残しつつ、違う感じにしなくちゃいけなかったですし。ロックが決まったあとは、それほど苦労はしてません。ボーン一家に関してはわかると思うんですけど「タイムボカン」シリーズの3人組がモデルです。あのイメージでやってますね。まあお約束かなと（笑）。やっぱり悪役でありながら憎めないキャラにしたかったんで……。実は、ボクが一番好きなのはボーン一家なんですよ。その中でもティーゼルが好きですね。かなりいいヤツに仕上がってると思いますが。

――特殊武器の費用をピンハネしてるという噂もあったりして、なんかロールが悪役っぽいんですが？

稲船：あれはですね、意地悪な可愛さを出してるんですよ。ちょっとMっ気のある人はたまらないですよ（笑）。ボクもけっこうたまんないんで（笑）。そんなのひどいなぁ……って思いつつ「まぁ、いいか！」と。そのへんをわかってもらいたいですね。ピンハネの噂って言うのは、トロンが最初のヤクト・クラベ改で出てくるときのですよね。あれいいでしょ？　ボクもチェックしながら大笑い！　もう動揺しまくりで、負けまくりで（笑）。

――いいタイミングで声が入ってきますよね。

稲船：あれは傑作だと思うんですよね。一応、言葉攻撃っていうんですけど（笑）。かなりおもしろく仕上がりましたね。やっぱり、ああいうノリが、このゲームのおもしろさかなと思うんで大切にしたいと思ってます。で、あれもちゃんと『トロンにコブン』に付いてる『DASH2』の体験版をやっていると、よりニヤっとできるじゃないですか。なぜトロンは開発費のこと知ってるの？　ってところで。それは「さらったときに聞いたのよ！」みたいな（笑）。

――設定部分のことなんですが、ズバリ、ロックは何者なんでしょうか？

稲船：簡単に言うと警察みたいなものでしょうか。ある特権を持っていて不正を働きそうなやつ、働いたやつを取り締まっていくような。だから、そういうところで、実際におかしくなったというか、おかしいと思われるマザーに対して戦闘を起こすわけです。この物語ってそこからの話なんですよ。じつは最初『DASH』のオープニングをそこから始めようかと言っていたんです。ロックとセラが戦うところから。でもそれだと、いきなりすごい操作をしなくちゃ勝てないじゃないですか（笑）。それじゃマズイなってことでボツになりましたけど。

▶一家のリーダーでティーゼル、トロン、ボンのボーン3兄弟の長兄。兄弟想いで情に厚い。作戦は彼により立案される。

※1）河野禎則氏：『ロックマンDASH』シリーズすべてにディレクターとして参加している。

『ブレス オブ ファイア』に釣りがある理由!?

――具体的な部分について聞いていきたいのですが、まず“物を蹴る”というアイデアは、どのへんから思いついたのでしょうか？

稲船：『ロックマン』ってACTじゃないですか。その追加要素として『DASH』では街で人と話すとか、ACTじゃない部分も入れたわけですよ。ただ、どうしても人と話すだけじゃつまらなくて……。そこで何かアクションできないかと考えたときに、“物を蹴る”っていうのが一番簡単にできるんじゃないかって思ったんですよ。

――フィールドでの戦闘中にも使えますよね。

稲船：『DASH』のとき、フィールドでは使えない方向で進めてましたが、でも使えてもいいんじゃないかってことで“コブンを蹴る”というのを加えました。で、『DASH2』では戦闘中でも、もっと使えるようなアクションを最初から考えまして、それで新しく持ち上げたり、投げたりという要素を入れたんですよ。

――特殊武器でボツになったものはありますか？

稲船：いっぱいありますね。その中でも面白かったのが、河野が押してた「釣りアーム」ですね。腕に釣り竿がついてまして、釣りができるんです（笑）。河野はですね、釣りが好きなんですよ。『ブレス オブ ファイア』に釣りがある理由は、彼が『ブレスⅠ』&『Ⅱ』のメインプランナーだったからなんです（笑）。案としてはバーッと投げて、糸をガーッと引いて（アイテムなどを）取るみたいな感じでして。でもバキュームのほうが、いっぱい取れるじゃないか、絶対そっちのほうがラクだよと。本人はどうしても入れたかったらしいんですけど、そりゃボツになるわなぁと（笑）。ボク個人のお気に入りはホーミングミサイルですかね。あれ、一番時間かけたんですよ。それに最初に作ったし。飛んでいく軌道を見せるために動きながら撃てるようにしたりして。でも、おもしろいけど、ハデじゃないんでね。

▲ロックが釣りをする姿を見たかったかも!?

――✚キーの上を連打しながらの攻撃で、バスターの連射速度がアップするのは、やはり……！

稲船：それに関してはボクも気づいていたんですよ。不都合は不都合なんですけど、最初のチェックでマズイと気づいても、それがおもしろくてほかに影響しないようなことなら残す方針でやってまして。それで今回はそのケースだったので残しました。

▲✚キーの上を連打しながら撃つと連射力がアップ。

▲漢字検定の100問は、みんなクリアできたかな？

――漢字検定が入ったのはなぜでしょうか？

稲船：細かい経緯はありますが、端的に言えば誰もが知っていて、あんまり深く考えなくてよくて、おもしろかったというのが理由でしょうか。100問答えろって言われて最初は「え～っ!?」ってなるんですが、やり始めると止まらないんですよね（笑）。それで間違えると思いっきり悔しいじゃないですか！ それに99問目のドキドキ感っていうのが漢字だと妙に楽しかったんです。あれは入れて正解でしたね。

――『DASH2』では難易度が下がったような気がしますが、それはユーザーの声を受けてですか？

稲船：『DASH』のときに難易度が高いって言う人と低いって言う人がいましたので、どうしようか迷いました。それである程度、低めに設定しておいて簡単だという人はディグアウター免許を取って難しくしましょう、というシステムにしたんですよ。

――今後の話になりますが『DASH』シリーズの続編は考えていますか？

稲船：『ロックマンDASH』は好きなタイトルですよ。だから、なんらかの形で続けていきたいとは思っていますね。でも、それがPSなのか、PS2なのか、DCなのか、何で出すかはまだわかりません。もしかしたら3D・ACTじゃないかもしれない。でも、そうなったときでも、この世界観のおもしろさを継ぐ形でやっていきたいなと思っています。

――続編で挑戦してみたいことはありますか？

稲船：売れる、売れないを抜きにするなら、ぜひPS2でやってみたいですね。PS2で究極のアクションを目指しますよ。もちろん『ロックマンDASH』という世界観の中で……。

――それでは最後に、まだプレイしていない読者に向けてコメントをお願いします。

稲船：やって欲しいというのが一番ですね。3Dアクションとか、『ロックマン』とか、そういう先入観はあると思いますが、1度、先入観を捨ててやってみてください。よろしくお願いします！

インタビューこぼれ話
『ロックマン』&『X』シリーズの最新作は!?

ANOTHER INTERVIEW

――元祖『ロックマン』や『X』シリーズの続編は考えていますか？

稲船：できることなら『ロックマン』シリーズも、『ロックマンX』シリーズも続けていきたいと思ってるんですけどね。でも、（仕事が）いっぱいいっぱいなんですよ（笑）。ただ『ロックマンX5』については、海外版『X5』の発売が、先月ロサンゼルスで行われたE3で発表になったんですよ。日本版の発売については、残念ながら今のところは未定ですね。

――『DASH2』のヨーションカの街の雑貨屋にゼロのポスターが貼ってありましたよね。

稲船：そうそう黒いゼロのでしょ。流行ってるんだ、今って（笑）。あれを見たユーザーさんから「『ロックマンゼロ』はいつ発売されるんですか？」って聞かれちゃうんですけど、ちょっと[illegible]はないんです。

――ほかのジャンルの『ロックマン』に[illegible]ようなことは？ 例えば『バトル&チェイス』とかはどうでしょう？

稲船：『バトル&チェイス』は、これも[illegible]気に入ってるんですよ。『バトル&チェイス』は、ボクがやりたくて新人を集めて作ったタイトルなんで、思い入れもあるんです。敵車を負かしてパーツを奪ったり、攻撃してダウンさせたりとか、楽しい要素はたくさんあると思うんですよ。だから、もう少し練り込んで新しく作り直せば、もっといいゲームになるんじゃないかと思うんですけどね。

――そちらも実現させてほしいですね。

稲船：DCで発売して様子を見ましょうか。ネット対戦とかできるようにして。『鬼武者バトル&チェイス』とか（一同爆笑）。

――それは、どんな作品になるんでしょう（笑）。

稲船：どんなって、そりゃもう『鬼武者』に出てくる主人公たちが馬に乗って、ガーッと走ってレースするんですよ。手綱を持ってドリフト走行したりして（笑）。それで勝つと相手の鎧とか奪えるの。弓撃ったり、槍投げて攻撃して。どう？ っていうのは全部ウソなんですけどね（笑）。

――………。どうもありがとうございました。

◀『ロックマンX4』。最新作『X5』ではゼロやエックスの過去が明かされるかも。日本での発売は？

▶『ロックマン バトル&チェイス』。10車種から選択可能。白熱のバトルが楽しめる！

PS

マリオネットカンパニー2 Chu!

発売中 AVG	▶¥6,800 ▶マイクロキャビン
	▶MC（2ブロック）

マリン、マリア、アレサ。この3人のイベント発生条件には、他キャラのイベントが関わってくるのでエンディングを見るのにけっこう苦労する。特にマリンのイベントはＫＩＺＵＮＡ値が関係しているので、さらに辛い。また、マリンを攻略する場合、「水着モデル」「受付嬢」のアルバイトは7月7日にマリンが失踪してしまうため見ることはできない。ちなみに、表中にあるイベント名は編集部で独自につけたものです。　（おたんち〜んのゴ〜）

残り3人のサブキャラライベントを徹底攻略！

▲マリアの攻略には、マリンやみかんのイベントが関わってくる。マリアだけを追いかけていてもダメだぞ！

▼イベント発生期間はけっこうシビア。1プレイで複数のキャラを同時攻略するのは無理。

今回は「マリア」「みかん」「ゆな」の3人のサブキャラのイベントを攻略。基本的には表にある各キャラのイベントを上から順番にこなしていけば、エンディングにたどり着くようになっている。ちなみに、イベントは大きく分けて2種類あり、日常イベントとストーリーイベントが存在する（表に掲載しているのはストーリーイベントで、【　】のものはバッドルートのイベント。なお、エンディング直前のイベントは掲載していない）。1日に発生するキャラのイベントは、日常イベント、ストーリーイベントのどちらか1つしかない。そのため、日常イベントを先に発生させてしまった場合、その日に発生するはずだったストーリーイベントが発生しなくなってしまうので注意しよう。また、「おもいでアルバム」に記録されるイベントCGや「イベント達成率」に関係しているのも、ストーリーイベントとなっている。

MARIA マリア

前半はマリンイベント中心 スケジュールにも余裕はないぞ！

マリアを攻略するには、まず前半6月30日までは、マリンとみかんのイベントを発生させていかなくてはならない。マリンイベント13を6月25日の土曜日に発生させなければ、イベント19を6月30日に発生させることは不可能になってしまう。また、みかんイベント28は、イベント14と27が発生していることが条件となっているので注意すること。6月30日以降は、ほかのことをやる余裕がなくなってくるぞ。

マリンイベント13

◀イベント13を6月25日に発生させておかなければ、マリア攻略は不可能になってしまう。

▶イベント28を発生させるためには、7月8日までにイベント14を発生させておくこと。

みかんイベント14

No.20 花壇でごそごそ

マリアに声をかけたあとに発生する「信じますか？」という選択肢では、「いいえ」を選択。ここからマリアルートがスタート！　間違わないように注意。

◀ここで「いいえ」を選択するのが正解。

No.30 楽しいデート

このイベントを発生させればマリアエンディングルートはほぼ確定。この日にマリンを同伴しているとイベントが発生しなくなってしまうぞ！

◀約束の日曜日にマリンを同伴しないこと。

マリアイベント一覧

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	学校内案内	マリン	6月20日	部室	月	強制	
[illegible]	キョロちゃんって呼ぶな！	みかん	6月20日	教室	月	強制	
[illegible]	マリン、生徒とぶつかる	マリン	6月20日〜7月20日	廊下	平日、土	昼休み〜放課後	
[illegible]	おまえは敵だ！	マリア	6月21日〜7月20日	グランド	平日、土	昼休み〜放課後	
[illegible]	表情の練習	マリン	6月21日〜7月20日	部室	平日、土	昼休み〜放課後	
[illegible]	みかんの落とし物	みかん	6月21日〜7月20日	教室	平日、土	放課後1	
[illegible]	やっぱりお前は敵だ！	マリア	6月21日〜7月20日	教室	平日、土	昼休み〜放課後	
[illegible]	ことば使い	マリン	6月22日〜7月20日	部室	平日、土	昼休み〜放課後	
[illegible]	みかんのお誘い	みかん	6月22日〜7月20日	桜川土手	平日、土	放課後1	
[illegible]	家庭科で作った料理	みかん	6月23日〜7月20日	教室	平日、土	放課後1	
[illegible]	五目御飯を一緒に作ろう♪	マリン	6月23日〜7月20日	部室	平日、土	昼休み〜放課後	
[illegible]	五目御飯の材料を買いに行こう	マリン	6月24日〜7月20日	駅前商店街	金	放課後1	
[illegible]	五目御飯を作ろう	マリン	6月25日〜7月20日	調理実習室	土	放課後2	
[illegible]	みかんの家に泊まりに行く	みかん	6月25日〜7月19日	昇降口	平日、土	放課後1	
[illegible]	キョロちゃんの由来	マリン	6月27日〜7月20日	体育館	平日、土	昼休み〜放課後	
[illegible]	荒れた花壇に·	マリン	6月27日〜7月20日	花壇	平日、土	昼休み〜放課後	（K）中以上
[illegible]	花壇の手入れ	マリン	6月28日〜7月20日	花壇	平日、土	放課後1	（K）中以上
[illegible]	一生懸命に花の手入れ	マリン	6月29日〜7月20日	花壇	平日、土	放課後1	（K）中以上
[illegible]	花壇が大変なことに！	マリン	6月30日	花壇	木	放課後1	（K）中以上
[illegible]	花壇でごそごそ	マリア	6月30日〜7月20日	花壇	平日、土	昼休み〜放課後	
[illegible]	犬を探しているマリア	マリア	7月1日〜7月20日	グランド	平日、土	放課後1	
[illegible]	駄菓子屋で品定め	マリア	7月2日〜7月20日	駄菓子屋	平日、土、日	昼休み〜放課後	
[illegible]	階段転落事故発生	マリア	7月4日〜7月20日	廊下	平日、土	放課後1	
[illegible]	お礼の麦チョコ	マリア	7月5日〜7月20日	教室	平日、土	昼休み〜放課後	
[illegible]	犬の世話をする人は？	マリア	7月6日〜7月20日	桜華住宅街	平日、土	放課後1	
[illegible]	マリオネットたちの悩み	マリア	7月7日〜7月20日	部室	平日、土	昼休み	
[illegible]	マリオネットたちの悩み2	マリア	7月8日〜7月9日	グランド	平日、土	昼休み〜放課後	
[illegible]	デートについて	みかん	7月8日〜7月20日	教室	平日、土	放課後1	
[illegible]	デートの実験	マリア	7月9日	グランド	土	放課後1〜3	
[illegible]	楽しいデート	マリア	7月10日〜7月20日	駅前	日	休日1・2	
[illegible]	ぎこちないマリア	マリア	7月11日〜7月20日	グランド	平日、土	昼休み〜放課後	
[illegible]	ファッション	マリア	7月12日〜7月20日	駄菓子屋	平日、土	放課後	
[illegible]	ぼーっとしてもダメダメ！	マリア	7月13日〜7月20日	廊下	平日、土	昼休み〜放課後	

※PS2で『マリカン2』をプレイした場合KIZUNA値を表す歯車が表示されませんが、ゲームの進行に影響はありません。

Communication コミュニケーションモードについて

KIZUNA値が上がると同じ話題でも内容が変化する!

KIZUNA値を上げるために最も重要なコミュニケーションモード。会話中に発生する新しい「TIPS」を選択するごとにKIZUNA値が1上昇するぞ。また、KIZUNA値レベルが上がると1度選択した題名の話題でも、内容が変化する。下では変化する話題を表にまとめてみたので、表を参考にして効率良くKIZUNA値をアップさせていこう。※（　）内の数字はTIPS数。「＋1」は選択肢によって発生するTIPSを表している。

KIZUNA値レベル表

- K 0~14…レベル最低
- K 15~44…レベル低
- K 45~79…レベル中
- K 80~　…レベル高

▲KIZUNA値レベルが上がったら内容が変化する話題が出現する。表を見てチェックしよう。ちなみに知識レベルも4段階あり、レベルアップに必要な数値はKIZUNA値のレベルアップに必要な数値と同じ。

条件	月	火	水	木	金	土	日
KIZUNA値最低	学校（2＋1）	機械（1）	愛称（2）	桜華（2）	時間（2）	食事（1）	性格（1）
KIZUNA値最低	人間（1）	友人（1）	部活動（1）	家族（1）	先生（1）	先輩・後輩（2）	服装（1）
KIZUNA値低	学校（1）	機械（2）	愛称（1）	桜華（1）	時間（1）	食事（2）	性格（1）
KIZUNA値低	人間（1＋1）	友人（2）	部活動（2）	家族（1）	先生（1）	先輩・後輩（2）	服装（1）
KIZUNA値低（知識低以上）	名前（1）	思い出（1）	起源（1）	会話（1）	宇宙（2）	神（1）	好き（1）
KIZUNA値中	学校（1）	機械（1）	愛称（2＋1）	桜華（2）	時間（1）	食事（1）	性格（1）
KIZUNA値中	人間（1）	友人（1＋1）	部活動（1）	家族（1＋1）	先生（1）	先輩・後輩（1）	服装（1）
KIZUNA値中	名前（1）	思い出（1）	起源（1）	会話（1）	宇宙（2）	神（1）	好き（1）
KIZUNA値中（知識中以上）	病気（2）	命（1）	生徒会（1）	歴史（1）	挨拶（1）	味覚（2）	占い（1）
KIZUNA値高	学校（1）	機械（2）	愛称（2）	桜華（1）	時間（1）	食事（2）	性格（1）
KIZUNA値高	人間（2）	友人（3＋1）	部活動（2）	家族（1＋1）	先生（1）	先輩・後輩（2）	服装（1）
KIZUNA値高	名前（1＋1）	思い出（1）	起源（2）	会話（1）	宇宙（1）	神（1）	好き（1）
KIZUNA値高	病気（1）	命（1）	生徒会（1）	歴史（1）	挨拶（1）	味覚（1）	占い（1）
KIZUNA値高（知識高以上）	相性（2）	恋（1）	萌え（1）	気になる（1）	心（1）	デート（1）	性別（1）

エンディングルートは一直線!

小山内 みかん MIKAN

みかんは全キャラ中攻略が最も簡単。ゲームスタートから他のキャラを無視してみかんのイベントのみをこなしていれば、最短の7月7日にはエンディングを迎えることができるだろう。イベントで発生する選択肢も難しいものはない。最重要のイベントは7月3日に発生するイベント6。日曜日に発生するこのイベントは、マリンを同伴していると発生しなくなってしまうので注意すること。

みかんイベント6

▲イベント6を発生させればほぼエンディングルートは確定。

No.8 一緒に海に行こうよ

このイベントの選択肢では「いいえ」を選択。「はい」を選択してしまうとみかん攻略は不可能になってしまう。

みかんイベント一覧

	キョロちゃんって呼ぶな！	みかん	6月20日	教室	月	強制
	みかんの落とし物	みかん	6月21日~7月20日	教室	平日、土	放課後1
	みかんのお誘い	みかん	6月22日~7月20日	桜川土手	平日、土	放課後1
	家庭科で作った料理	みかん	6月23日~7月20日	教室	平日、土	放課後1
	みかんの家に泊まりに行く	みかん	6月25日~7月19日	昇降口	平日、土	放課後1
	一緒にテスト勉強をしよう	みかん	7月3日	教室	日	休日1・2
	あのキスは……？	みかん	7月4日	自宅玄関	月	強制
	一緒に海に行こうよ	みかん	7月6日	教室	水	強制
	【3人で海に行く】	みかん	7月7日	桜華海岸	木	強制

▼28日以降になると発生しにくいイベント2。

▲イベントは放課後1に発生するものが多い。

条件は楽だが浮気はするな!

榊原 ゆな YUNA

ゆなも、みかんと同じく攻略が比較的簡単なキャラで、イベント時に発生する選択肢も難しいものはない。ただ、イベント数が多く6月27日からは、毎日のペースでイベントが発生していくぞ。なお、他のキャラのイベントを発生させてしまうと優先順位で負けてしまい、肝心のゆなイベントが発生しなくなってしまうことがある。できるだけゆな一筋に攻略していけば問題はないだろう。

ゆなイベント一覧

	ゆなとゾノちゃん	ゆな	6月20日~7月20日	職員室	平日、土	昼休み~放課後
	プールで真剣に泳ぐゆな	ゆな	6月27日~7月20日	プール	平日、土	放課後1
	ゆなアタック（タックル編）	ゆな	6月28日~7月20日	駅前	平日、土、日	放課後
	ゆなアタック（チョークスリーパー編）	ゆな	6月29日~7月20日	プール	平日、土	放課後1
	珍しく真剣に泳ぐゆな	ゆな	6月30日~7月20日	プール	平日、土	放課後1
	がむしゃらに泳ぐゆな	ゆな	7月1日~7月20日	プール	平日、土	放課後1
	ゆなＴＶに出演	ゆな	7月2日~7月20日	プール	平日、土	放課後1
	病院に通うゆな	ゆな	7月3日~7月20日	駅前	平日、土、日	放課後
	調子の出ないゆな	ゆな	7月4日~7月20日	プール	平日、土	放課後1
	病院から出てきたゆなとばったり	ゆな	7月5日~7月20日	駅前	平日、土、日	放課後1
	さぼり	ゆな	7月6日~7月20日	プール	平日、土	昼休み~放課後
	ゆな発見！	ゆな	7月7日~7月20日	駅前	平日、土、日	放課後
	ゆな発見2!!	ゆな	7月11日~7月20日	桜川土手	平日、土	放課後
	練習再開	ゆな	7月12日~7月20日	プール	平日、土	放課後1
	部員のいやみ	ゆな	7月13日~7月20日	プール	平日、土	放課後1
	弱音を吐くゆな	ゆな	7月14日~7月20日	プール	平日、土	放課後1
	カラオケモード発動	ゆな	7月15日~7月20日	プール	平日、土	放課後1

No.13 ゆな発見2!!

このイベント13では、最後の選択肢で「練習につきあう」を選択。ここでの選択が最も重要で、「一人でがんばれ」を選択してしまうと、やはりゆな攻略は不可能になってしまう。

◀攻略の簡単なゆなだが、イベント13の選択肢だけは間違ってはいけない！　ここでは「練習につきあう」を選択すること。

PS

Dance Dance Revolution 3rdMIX

[illegible]

発売中 ETC	▶オープン価格 ▶コナミ ▶MC(1ブロック)、専用コントローラ対応

やっぱり『ＤＤＲ』は専用コントローラが必須。特に今回はダイエットモードなども付いているので、コレがないと始まりません。そもそもこの攻略も、専用コントローラの使用が前提だし…。もっとも、通常コントローラでのプレイも、これはこれで違った味わい（？）があって楽しめたりします。尋常ではない難易度のＳＳＲモードも、指でプレイすればちょうどいい難しさになるので、ぜひ１度試してみてください。　　（黒猫＠）

すべての曲をクリアするための基本テクニックを伝授!!

アーケード版でおなじみの要素に加えて、多数の新曲や新モードが追加されたPS版『DDR 3rdMIX』。前作を完全制覇した『ＤＤＲ』シリーズの達人だけでなく、初心者でも楽しめるようにさまざまな工夫がこらされている。そこで今回は基本的なテクニックを中心に、隠し要素の出現条件も公開していくぞ!!

テク その1 『3rd MIX』の新機能で特訓せよ

このゲームで上達するためには一番大切なのは、とにかく繰り返しプレイして、曲ごとのリズムや足譜（矢印の配置）に慣れてしまうこと。今作ではトレーニングモードや、レッスンモードなど、練習用のモードが充実しているので、これらを駆使して特訓していこう。とくにトレーニングモードでは、部分的な練習も可能なので、苦手なパートを克服するのに最適だぞ。

◀プレイする範囲を自由に選択して、苦手なパートを繰り返し練習できる。

初心者にオススメの役立ちモード集

「3rdMIX」に初めて挑戦するという人にオススメなのが、プレイしながら基本的なステップを学べるレッスンモード。３段階のレッスンをクリアする頃には、簡単な曲なら問題なく踊れるようになっているはずだ。また、ゲーム中のルールや用語は、インフォメーションモードで詳しく解説されている。わからないことがあったら、ここで調べよう。

テク その2 重要ステップ３段活用

8分踏み

初心者が最初につまずくのが、この８分踏み。矢印と矢印の間隔が通常の半分なので、素早く入力しないとタイミングがズレてしまうのだ。リズミカルに"連打"するのがコツだぞ。

練習曲
- 20.NOVEMBER D.D R. vers'on
- IF YOU CAN SAY GOODBYE
- BOOM BOOM DOLLAR (K.O G G3 MIX)

◀慣れればカンタンな８分踏み。おちついてプレイしよう。

同時踏み

同時踏みは、２つの矢印を両足で同時に踏むステップ。先読みしてジャンプする必要があるので、慣れるまで混乱は必至。正確にステップできるようになるまで、繰り返し練習しよう。

練習曲
- WONDERLAND (UKSMIX)
- GET UP (BEFORE THE NIGHT IS OVER)
- DYNAMITE RAVE

◀「トレーニング」で曲の速度を落として特訓してみよう。

応用8分踏み

８分踏みと同じ間隔で、複数の矢印が出現するパターン。タイミングの難しさに加えて、効率良い足運び（下参照）も要求される高度なステップ。これが修得できたら初心者卒業だぞ!!

練習曲
- WONDERLAND (UKSMIX)
- IN THE NAVY'99 (XXL Disaster Remix)
- VOL.4

◀すばやく正確にステップしよう。体力も重要な要素!?

ステップはこう踏もう!

▶例として→・↓・←（写真右上）の場合。まず右足で→を踏んで…

▲そのまますばやく右足を後ろに引いて↓を踏み、重心を移して…

▼左足で←を踏もう。これだと動きにムダがなく、見た目もいいぞ

全国1億3千万のゲーマー＆非ゲーマー待望の ダイエットモード 完全解析

[illegible]

★ダイエットモードとは!?

[illegible]

[illegible]

隠し曲のリストと出現条件のヒントを公開!!

隠し曲（全22曲）

『3rdMIX』には、最初からプレイできる35曲に加えて、全部で22曲の隠し曲が存在する。ここではその隠し曲の完全リストと、出現させるためのヒントを紹介。なお、出現した曲は、リミックスモードとダイエットモード、そしてトレーニングモードでプレイすることができる（通常のアーケードモードではプレイできない）。

◀キミはすべての隠し曲を出現させることができるかな？

曲名	出典
DROP THE BOMB	PS版オリジナル曲
CUTIE CHASER	
AFTER THE GAME OF LOVE	
La Señorita Virtual	
PARANOiA	『DDR』より
MAKE IT BETTER	
TRIP MACHINE	
MAKE A JAM!	
PARANOiA KCET ～clean mix～	
PUT YOUR FAITH IN ME	『2nd ReMIX』より
PUT YOUR FAITH IN ME ～Jazzy Groove～	
BRILLIANT 2U	
BRILLIANT 2U ～Orchestra Groove～	
MAKE IT BETTER ～So-REAL Mix～	
AM3P	
SP-TRIP MACHINE ～JUNGLE MIX～	
PARANOiA MAX ～DIRTY MIX～	
think ya better D	
TRIP MACHINE ～luv mix～	
LOVE THIS FEELIN'	
GIMME GIMME GIMME	『4th MIX（仮）』先行収録曲
BUMBLE BEE	

出現条件のヒント

隠し曲にはPS版のオリジナル曲から、前作からの再収録曲まで、さまざまな種類が存在する。基本的にどの曲も、一定の曲数をクリアすることでプレイできるようになるぞ。例えば10曲クリアでPS版オリジナル曲の「AFTER THE GAME OF LOVE」が出現し、15曲クリアでボーナストラック（『4th MIX（仮）』の先行収録曲）の2曲が選べるようになるのだ。以下、詳しい条件はまだ秘密だが、プレイし続ければ必ず条件を満たすので、気合いを入れて挑戦してみよう。また、それ以外の出現条件が用意されている曲も一部存在する。どちらか一方の条件を満たせばプレイできるので、いろいろ試して全曲制覇を達成しよう!!

とにかく踊れ!!

◀再収録曲は基本的に前作と同じだが、ディスクチェンジしなくてもプレイできるのでとても便利!

注目曲ピックアップ

PARANOiA

ご存じ『DDR』を代表する、コナミのオリジナルナンバー。『DDR』からの収録で、ディスクをチェンジしなくてもプレイ可能だ。このスピードについていけるかな!?

▲ハイテンションなリズムが人気のダンスミュージック。

AFTER THE GAME OF LOVE

男性ボーカルが印象的な、メロウで大人っぽい曲。PS版『3rdMIX』で新たに追加された、コナミオリジナルの曲だ。難易度は低いので、初心者の練習用に最適!

▲曲の雰囲気を楽しみながら、基本ステップを習得しよう。

BUMBLE BEE

アーケードに近日登場予定の『4thMIX（仮）』からの先行収録曲だ。「Dancemania X5」で聴いたことがある人も多いのでは？　難易度も手頃なので、おすすめだぞ!!

▲一足先に『4thMIX（仮）』の曲を楽しむことができるのだ。

隠しモード

PS版『3rdMIX』には、家庭用ならではの多彩なゲームモードが用意されている。さらに隠し曲同様、一定の条件を満たせば、さまざまな隠しモードを楽しむこともできるのだ。ここではその出現条件と内容を、大々的に紹介していくぞ。これらのモードをプレイして『3rdMIX』を完全に極めよう!!

★SSRモード

●コナミのロゴ画面で声が流れたら、←・←・←・→・→・→・←・→を入力

超難度のステップが楽しめる上級モード。メニュー画面でセレクトを押すことで切り替え可能。

▲どの曲も複雑なステップばかり。はたして全部クリアできるかな!?

★リミックスモード

●5曲クリア（※）

アーケードモードにさまざまな機能を加えた、PS版のオリジナルモード。隠し曲が出現するのもこのモードだ。ほかにもキャラの変更や難易度の自由選択など、盛りだくさんの内容が楽しめる。

▲SSRモード同様、メニュー画面でセレクトを押せば切り替わる。

★ペイントモード

●30曲クリア

ステップマーク（矢印）を自由にデザインして、ゲーム中で使うことができるモード。見本のペイントも複数用意されている。これらを参考にして、自分だけのオリジナルマークを作ってみよう!!

▲オリジナルマークを使えば、いつもとは違った感覚で楽しめるぞ。

★シークレットコース

●ディスクチェンジで前作をプレイする

コース1～3：『DDR』にチェンジ

コース4～6：『2nd ReMIX』にディスクチェンジ

コース7～9：『DDR』と『2nd ReMIX』の両方にチェンジ

ディスクチェンジを使って、前作『DDR』や『2nd ReMIX』をプレイしてみよう。アーケードモードの「NONSTOP」にシークレットコースが出現して、選択できるぞ。

▲登場する隠しコースは9種類。どれも手強いものばかりだ!

その他

これ以外にも、ゲージがなくなるまで連続で踊るエンドレスモードや、背景が選べるBGコレクションなど、いくつかの隠し要素が存在する。出現条件は秘密だが、ゲームをプレイし続ければ…!?

Let'sダイエット!!

ひたすらプレイ…

6kgの減量達成!!

ダイエット前
- ◆体重92kg
- ◆体脂肪率33％
- ◆ウエスト97cm

ダイエット後
- ◆体重86kg
- ◆体脂肪率29％
- ◆ウエスト92cm（－5cm）

※……クリアするのは、どの難易度（SOFT／MEDIUM）、どのモードでもかまわない。

PS2

FIFAサッカー ワールドチャンピオンシップ

発売中 SPG	▶¥6,800 ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア
	▶MC2（602KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

編集部でプレイしていて、見物人から「お！」とか「へ～！」とか言われるのが快感になりつつあります。で、ついつい得意（？）のスピンを繰り出して、くるくるクルクル回りっぱなし……（でもじつは、僕のプレイではなく、動きのリアルさに感動してるらしい）。ま、そんなことはともかく、今回は初心者向けにヨーロッパ・リーグ戦に的を絞って攻略を進めていきます。それで勝てれば、「ワールドカップ」なども問題なく勝てますからね！（隅）

初心者でも安心！COMに勝つための『FIFAサッカー』攻略!!

CHAPTER 1 DATA データ

選手を移籍させて最強のチームを作り上げよう！

今回の攻略の目的は、「COM戦に勝つ」こと。そのためには何より、「移籍」を行って、自チームの選手を補強するのが有効だ。右のデータを参考に効果的な補強を行おう。特に初心者に必要なのは、優秀なFW。このゲームでは、中盤でパスを回して攻撃を組み立てるのが難しく、FWの能力に頼りがちになる。SPD、SHTの能力が高いFWを獲得すれば、断然楽に戦えるようになるぞ。ただし、移籍金はチームごとに決められている。イタリアならACミラン、イングランドならマンチェスターなど、有名クラブなら資金も豊富だ。

◀こんな豪華布陣も！　まず移籍金が格安な選手を数名獲得した後、サブ&新メンバーの加入でスタメン落ちした選手を移籍させ、そのお金で優秀な選手を獲得しよう。

DPS編集部が選ぶ ポジション別つかえる選手 Best10

FW（フォワード）

	選手名	チーム	FIT	SPD	SHT	PSS	STR	HDR		TKL	総計
1	No.9	インテル	6	7	7	5	6	6	7	4	48
2	デル・ピエロ	ユベントス	6	7	7	6	5	5	7	4	47
3	ビエリ	インテル	5	6	6	5	6	7	6	4	45
4	シェフチェンコ	ACミラン	6	6	6	5	6	6	6	4	45
4	サンタ・クルス	バイエルン	6	6	6	5	6	6	6	4	45
6	ラウル	Rマドリッド	6	6	6	5	5	6	6	5	45
7	エウベル	バイエルン	6	6	6	6	5	6	6	4	45
8	ヤンカー	バイエルン	5	6	6	4	7	6	6	4	44
9	ゴンザレス	Aビルバオ	5	6	6	5	7	6	6	3	44
10	アルフォンソ	Rベティス	6	5	6	5	6	6	7	3	44

MF（ミッドフィルダー）

	選手名	チーム	FIT			PSS		HDR	BC		総計
1	デ　サントス	ドルムント	6	6	6	6	6	6	6	6	48
2	デニウソン	Rベティス	6	6	6	6	6	5	7	5	47
3	ジダン	ユベントス	6	6	6	6	5	6	6	5	46
4	ワイズ	チェルシー	7	5	5	6	5	5	6	6	45
5	リバウド	バルセロナ	5	5	6	6	6	5	6	5	44
6	ベロン	ラツィオ	5	6	5	6	5	5	6	6	44
7	ベッカム	マンU	6	5	6	6	6	4	6	5	44
8	ウルティア	Aビルバオ	7	5	4	6	6	5	6	5	44
9	ギッグス	マンU	6	6	6	6	5	5	6	4	44
10	ビエイラ	アーセナル	6	5	3	6	6	5	6	6	43

DF（ディフェンダー）

	選手名	チーム	FIT		SHT	PSS	STR	HDR	BC	TKL	総計
1	R・カルロス	Rマドリッド	5	6	5	5	5	5	7	7	45
2	アングロマ	バレンシア	6	5	4	5	7	6	5	6	44
3	イエロ	Rマドリッド	5	5	5	6	6	5	5	6	43
4	ウエスト	ACミラン	6	6	5	5	6	5	5	5	43
5	ブラン	インテル	6	5	3	5	6	6	5	6	42
6	サウスゲイト	アストンビラ	5	5	4	5	6	6	5	6	42
7	スタム	マンU	6	5	4	4	6	6	5	6	42
8	フェレール	チェルシー	6	5	4	5	5	5	6	6	42
9	サネッティ	インテル	5	5	5	5	5	5	6	6	42
9	ガマーラ	Aマドリッド	5	5	5	5	5	5	6	6	42

GK（ゴールキーパー）

	選手名	チーム	FIT	SPD	SHT	PSS	STR	KSK	KPS	KAG	総計
1	シーマン	アーセナル	5	5	1	1	5	6	6	6	35
2	ロッシ	ACミラン	6	4	1	3	6	6	6	5	37
3	レーマン	ドルムント	5	5	1	4	5	7	5	4	36
4	ビーケンハーゲン	Hロストック	4	5	1	5	5	6	6	4	36
5	ペルッツィ	インテル	5	4	2	3	6	6	6	4	36
6	パリューカ	ボローニャ	4	5	1	3	6	6	6	4	35
7	デ・フーイ	チェルシー	5	4	2	4	5	6	6	4	35
8	マルケジャーニ	ラツィオ	5	4	1	3	5	6	6	4	34
9	マーティン	リーズ	4	4	1	4	4	6	6	4	33
10	カーン	バイエルン	5	4	1	5	6	6	6	3	36

CHAPTER 3 TACTICS 戦術

初心者でも確実にゴールを奪える！超お手軽戦術をマスターしよう!!

CHAPTER 2で紹介したテクニックさえ覚えれば、フェイントやスルーパスを使うだけでも、ある程度戦っていくことはできるはずだ。しかしここでは、さらに確実に得点するための簡単な戦術を紹介しておこう。今回紹介する2つの作戦は、いずれもカウンタータイプの戦術で、初心者でも比較的簡単にマスターできるはずだ（とはいっても、実際のサッカーと同じで、毎回100%成功するわけではない。何度か繰り返しチャレンジしてみよう）。なお、これらの戦術は、対人対戦でも有効なので試してみよう。

▲作戦にあわせて、事前にチームのフォーメーションや戦術も変更しておこう。カウンタータイプがオススメだ。

ロングボール放り込み作戦

実際のサッカーでは、あまりお目にかからなくなった戦術だが、スピードのあるFWがいる場合に有効な作戦。基本は、とにかくセンターライン手前からボールを送り込むことだ。この後の選択肢は2つ。①うまくDFとGKの間にボールが落ちるようなら、そのままドリブルで持ち込んで、ペナルティキックのポイント手前からシュート。②DFに取られるようなら、クリア寸前にタックルでボールを奪う。あとは①と同じ。どちらの場合も、ボールに追いつく寸前に◎ボタンダッシュから◬ボタンダッシュに切り替えるのがポイントだ。

▲センターラインの手前、これぐらいの位置から◎ボタンでクリア。

▲すぐに⊗ボタンで選手を切り替え、◎ボタンでダッシュしよう！

▲この距離でシュート。寸前に左スティックを左右に振るのがコツ。

データの見方①

このページで掲載している選手データは、能力値の総計と、各ポジションに重要な能力（表内の色分け部分／このコラム右に説明あり）を考慮して、DPS編集部が独自に選んだものです。フォーメーションやプレイスタイルによっては、順位が入れ替わる可能性があります。特にMFの場合は、その役割によって重要な能力が異なりますので注意してください。

●特に重要な能力＝（赤）
●やや重要な能力＝（橙）

CHAPTER 2 TECHNIQUE 技術

これだけ覚えればなんとかなる基本テクニック!!

ＣＯＭに勝つことを目的とするなら、取り扱い説明書に掲載されている操作をすべて覚える必要はない。これだけ覚えれば十分戦えるぞ！

OFFENSE（攻撃）

トラップ………左スティック／✚キー

ゴールキックやロブパスなど、高いボールを受けるときの基本操作。胸でボールをトラップして、左スティック（✚キー）を入れた方向の脚もとにボールを落とす。次の行動にすばやくつなげることができるぞ。

ダッシュ……………………………△ボタン

これは超重要事項。カーソルのついている選手は、△ボタンを連打することでダッシュさせられる。また、ボールを持っていない場合は、◎ボタン連打でもダッシュ可能で、こちらのほうがスピードは速い。

グラウンダーパス……………⊗ボタン

ゲーム中、最も多く使うことになる基本的なパス。パスターゲットとなる選手（パスインジケータの方向にいる選手）に向けて、低いボールを出す。パスを受ける選手は、先行入力が可能だ（これは他のパスも同じ）。

ロブパス……………………………◎ボタン

間に敵選手がいる場合などに、敵の頭越しに高いボールを送ることができる。ちなみに同じ操作でも、ドリブルしながら、周りに味方選手がいない状況で使うと、ボールを自分の真上に上げるフェイントになる。

スルーパス……………………L1ボタン

選手ではなく、エリアにパスを出す。斜め方向に出すとカットされやすいので、縦方向に出そう。また、パスを出した直後に、すばやく受け手の選手にカーソルを切り替え、ダッシュなどの操作をしないと意味がない。

センタリング……………………◎ボタン

敵陣ペナルティエリア付近で使うと、ゴール前にセンタリングを上げることができる。蹴った後に左スティックを入れると、カーブもかけられるぞ。ロブパスと併せて、「◎ボタンはボールを上げる」操作だと覚えよう。

フェイントその１…L2ボタンホールド

ドリブル中に、横に動いてタックルをかわす「ステップオーバー」。敵がタックルを仕掛ける直前に入力すると、おもしろいようにきまる。ただし、横に動くフェイントなので、サイドライン際では使いづらい。

フェイントその２……R2ボタンタップ

同じくドリブル中に、一回転してタックルをかわす「スピン」。動作が大きいので、「ちょっと早いかな？」と思うぐらいのタイミングで入力するのがちょうどいい。慣れれば、このフェイントだけでゴボウ抜きも可能だ。

注意!!

■**パスインジケータの過信は禁物！**……緑なら安全なはずだが、なぜかカットされてしまうことも多い。特に自陣ゴール前は危険なので、クリア（◎ボタン）を使おう。

■**先行入力**……必要以上に連打すると、意図しない先行入力をしてしまうので注意。特に◎ボタンでタックルorルーズボールに向けてのダッシュをする場合。敵陣だと、そのままムダなシュートを撃ってしまうことになるぞ。

■**使えないフェイント？**……上で紹介している以外に、Ｌ２タップで「ジャンプ」、Ｒ２ホールドで「フリックオーバー」が出せるが、どちらもいまいち使いづらい。特にボールが身体から離れる「フリック～」は、ボールをみすみす敵にプレゼントしてしまうことも多い。中盤の密集地帯では使わないほうがいいだろう。強いていうなら、敵の最終ラインをかわすときが使いどころだ。

DEFENSE（守備）

選手の切り替え……………………⊗ボタン

プレイヤーが操作する選手を切り替える（この操作は攻撃時も同じ）。ボタンを押すたびに、ボールに一番近い選手から順にカーソルが動いていく。単純だが、じつは守備では最も重要な要素で、この切り替えの早さしだいで勝負が決まると言っても過言ではない。

キーパー飛び出し……………………L1ボタン

敵ＦＷと１対１になったときに、飛び出してシュートを防ぐ。こういうケースでは、たいていぎりぎりまでＤＦを操作しているので決断が遅くなりがちだが、ＤＦを操作しながらの入力も可能なのですばやく対処しよう。とはいえ、早すぎてもループシュートを撃たれるので注意。

オフサイドトラップ……………………R2ボタン

最終ラインを上げて、オフサイドを狙う。使いどころは、センターライン付近でボールを奪われた直後に限られる。自陣の深い位置でキラーパス対策！……なんて使い方をすると、ドリブルで突破された場合にリカバリーできず、悲惨な目に遭うことになる。

アタッキングプレス……………………L2ボタン

ボールを持った敵選手に、周囲の味方選手がいっせいにプレスをかける。本来は、中盤でボールを奪うためのものだが、ゲーム中では、敵ＦＷに最終ラインを突破された場合にも有効だ。ただし多用しすぎると、ＤＦを引きつけるだけ引きつけてラストパスを出されるので注意。

注意!!

■**スライディングタックルは危険！**……◎ボタンで出せるスライディングタックル。敵は背後からでもバシバシきめてくるが、なかなかペナルティをとられない。しかし、なぜかプレイヤーが出した場合には、きっちり反則をとられることが多いのだ（これはＲ２のハードタックルも同様。気のせい？）。「もうダメ！　反則覚悟！」という場合以外は、◎ボタンの通常のタックルを使うようにしよう。

サイドアタック作戦

こちらはサッカーの基本中の基本。敵のボールを奪ったら、サイドの選手にボールを預けて駆け上がらせ、ゴール前にセンタリングをあげるという速攻だ。特にヘディングに強いフォワードがいる場合に有効になる。ポイントは、早いタイミングでセンタリングを上げること。敵ＤＦが陣形を整えてしまう前でなければ意味がないからだ。なお、先ほどあまり使えないと紹介した「フリックオーバー」だが、サイドライン際で最後のＤＦを抜くのには有効な場合もある。左スティックの入力方向を間違って、ボールを外に出さないように気をつけて使おう。

▲サイドを突破。敵のタックルは、スピンかスルーパスでかわそう。

▲このあたりでセンタリング。キーパーから逃げるようにカーブを。

▲タイミングをあわせて◎ボタンでシュート。早すぎるとスカるぞ。

おまけ　これも戦術…!?　どうしても得点できない人のためのヒミツの手段

ここでは、確実に点を取る方法を２つ伝授する。１つ目はフリーキック。壁の枚数にもよるが、ペナルティエリアのすぐ外で、ゴールの正面なら確実に決まる。壁が３枚で邪魔にならなければ、キーパーが立っているのと逆側のゴールネットめがけ最大のパワーで蹴りこもう（曲げる必要はない）。もう１つは、キーパーからＤＦへのスローをインターセプトorＤＦへチャージをかけて奪う方法だ。

フリーキック

◀壁が４枚の場合、まず矢印をこのあたり（外側から２人目の股下付近）に合わせよう。

▶Ｌ２を押して内側へＭＡＸまでカーブをかける。そのままパワー最大で、キックするのだ！

ＤＦへのチャージ

◀ＣＯＭのキーパーは、近くに敵選手がいても構わずスローイングする。それを横取りし、そのままシュート!

データの見方②

表内の各項目は、１（低い）～７（高い）でその能力を表しています。また、略称の意味はそれぞれ以下の通りです。【FIT】＝体力／スタミナ、【SPD】＝プレイのスピード、【SHT】＝シュート力、【PSS】＝パス能力、【STR】＝あたりの強さ、【HDR】＝ヘディング力、【BC】＝ボールを操るテクニック、【TKL】＝敵へのチャージ（タックル）力、【KSK】＝GKのセーブテクニック、【KPS】＝キーパーのポジショニングセンス、【KAG】＝キーパーの積極性。

PS

アコンカグア

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

発売中 AVG	▶¥6,800（CD2枚組） ▶SCE
	▶MC（1ブロック）

"死の山"から生還するための…
生存術&下山ルートを公開！

クリアに不可欠な基礎知識を伝授するぞ！

ここで紹介する基礎知識を覚えておけば、本編に登場するほとんどの謎は解くことができるはず。謎が解けなくて行き詰まったら、基礎知識を思い出してみよう。

その1 各キャラ固有の能力を把握しよう！

カトウ
山登りが得意なジャーナリスト

登山経験が豊富なだけあって、切り立った崖を登ったり、登山ロープを自在に扱うことができる。崖に邪魔されて先に進めないときや、ロープを使って崖の下に降りたいときは、操作キャラをカトウに交代してみよう。

▲崖の上にあるアイテムを取ることができるのはカトウだけ。

パチャママ
スペイン語が話せる唯一の人

出身地がスペイン語圏のメルーザであるため、5人の中で、ただ1人スペイン語が話せる。スペイン語しか話せない人と会話をするときに、パチャママに交代することで、重要な情報を入手することが可能だ。

▲スペイン語のメッセージが表示されたらパチャママに交代だ。

スティーブ
臆病者だがメカに強い

常に愚痴ばかりこぼしてプレイヤーをイライラさせるスティーブ。しかし彼は機械全般に精通していて、故障している機械をアッという間に直してくれるぞ。機械系のトラブルに直面したらスティーブの出番だ。

▲スティーブが能力を発揮するには、ツールボックスが必要。

ジュリア
ナイフを自在に操る謎の女

ジュリアはナイフの扱いが非常にうまい。布を切り裂いて包帯を作ったり、ロープを作るといったナイフでのアイテム加工を得意とするのだ。またナイフを使って敵と戦うこともできるので、非常に頼りになる。

▲ナイフで加工できそうなものは、ジュリアに調べさせよう

ロペス
並はずれた怪力を持つ貿易商

今回の攻略範囲の最後で仲間になるロペス。彼の特殊能力は重い物を持ったり動かしたりできることだ。怪しい場所を調べて「動かせない」というようなメッセージが出たら、ロペスに交代してそこを調べてみよう。

▲巨大な主翼の残骸をも動かす圧倒的なパワーは驚異的

その2 各キャラのメッセージの中に謎解きのヒントがある

その3 2人のキャラの力を合わせないと解けない謎もある！

DISC 1 中盤までをチャート攻略！

※チャートはセーブデータ名ごとに色で区切ってあります。

ここではストーリーのダイジェストを交えつつ、5人のキャラがそろうDISC 1 中盤までをチャートで完全攻略していく。これを読んでぜひアコンカグア山から生還してほしい！

❶—スタート地点の左に倒れている人を調べる

❷—スタート地点の左にある赤いザックを調べて「手袋」を入手。その後「手袋」を使って崖を登る

❸—崖を登ったら左に進んで、中山に話しかける

❹—マップ左の方にいるパチャママに話しかけて、彼女を仲間にする。その後、パチャママに交代して崖の上で倒れている男と会話し、「カギ」を入手

❺—トランクボックスを「カギ」を使って開けて、「消火器」を入手する

「雪の中の生存者」

パチャママとカトウは、ほかの生存者を捜している途中でスティーブと出会う。さらにスティーブの活躍でジュリアを助けた一行は下山を試みるが…。

❻—「消火器」を使って炎を消す。先に進み、スティーブに話しかけるとスティーブが仲間になる

❼—機体の残骸に挟まれているジュリアに話しかける。その後、カトウに交代して深雪の奥へ進む

ONE POINT! 深雪部はカトウでラッセルしておこう

写真の場所はカトウがラッセル（除雪）する前に、カトウ以外のキャラで進もうとするとダメージを受ける。必ず最初にカトウでラッセルしておくこと。

❽—マップ左奥にあるスーツケースを調べてから、スティーブと会話。そのあとスティーブに交代する

❾—スティーブを操作してスーツケースを調べ、「ツールキット」を入手。そのあとジュリアの前で「ツールキット」を使うと、ジュリアが仲間になる

❿—ジュリアに交代してマップ上部にある機体の残骸の所まで行く。そこでナイフを使い「ロープ」を入手

⓫—ジュリアのままでカトウと会話。するとジュリアがカトウに「ロープ」を渡すので、カトウでマップ左下のほうにある、小さな岩の前で「ロープ」を使う

「断崖からの降下」

カトウたちの行く手を阻んでいた崖を、ジュリアが作ったロープで降りることに成功。その後、機首の残骸にあった通信機で救援を呼ぶことを試みる。

まず、俺がはじめに降りて この下が安全かどうか、確認する

⓬—機首の残骸のそばにいる、ボディガードに話しかけたあと、ジュリアに交代。マップ上部にあるシートの前でナイフを使って「布」を手に入れる

⓭—ボディガードの前で「布」を使うと応急措置をするイベントが発生する

⓮—機首の残骸の左にある「エチケット袋」を入手し、それを機首の残骸からオイルが漏れている場所で使う。すると「オイル入りエチケット袋」が手に入る

⓯—操縦室のドアの前で「オイル入りエチケット袋」を使い、その後「ライター」を使うと操縦室に入れる

⓰—操縦室の中に入って操縦士に話しかける。その後、通信機を調べるとヘリが襲来するイベントが発生

「ヘリ襲来」

スティーブが直した通信機で突然現れたヘリと連絡をとり、救助を要請するカトウたち。しかし、救助隊が到着したと喜ぶ一行に激しい銃撃が襲いかかる！

⓱—ヘリ襲来イベントが終了したら、スティーブに交代して通信機を調べる

⓲—バッテリーがはずれていた場所を調べるとイベントが発生。その後、渓谷を自動的に移動する

⓳—カトウに交代してから高台の前で「手袋」を使って登る。高台の上で「バッテリー」を手に入れる

ONE POINT! 岩陰に隠れて銃撃を回避！

ヘリからの銃撃を受けるとダメージを受ける。ヘリが画面の右から左に向かって移動しながら銃を撃ってくるときは、岩陰に隠れてヘリをやり過ごそう。

⓴—スティーブに話しかけて彼にバッテリーを渡す。次にスティーブに交代して、機首がある場所に戻る

㉑—バッテリーがはずれていた場所で「バッテリー」を使ったあとに、操縦室で通信機を調べる

㉒—パチャママに交代して通信機を調べると、ヘリとの交信イベントが発生。そのあとでボディガードと会話したら、カトウに交代する

「政府軍ヘリとの対決」

救助隊だと思っていたヘリは、パチャママをつけ狙う政府軍ヘリだった。投降しても確実に殺されることを知ったカトウたちは、決死の反撃を開始する！

㉓—マップの左のほうで「ストック」を入手後、崖の前で「手袋」を使って上に登る。崖の上で「ストック」を使い「救命ボート」を手に入れる

㉔—ヘリが崖の近くを通るときに、写真の●の場所へと移動。そして「よし！ うまい具合に…」というメッセージが出たら、その場にカトウを待機させる

㉕—カトウ以外のキャラに交代して写真の位置に移動する。●の場所を調べたあと、フックが画面内に出現したらカーソルをフックに合わせて◎ボタンを押す

㉖—フックを引っかけるイベントが発生したら、自動的にカトウに交代するので「救命ボート」を使う

「下山開始」

なんとかヘリを落とすことに成功したカトウたち。下山の途中で、山中をさまよっていたロベスを仲間にして先へ進むも、クレバスに道をはばまれてしまう。

㉗—ボディガードのイベントが終わったら、どのキャラでもいいので写真の●の位置に移動する。するとイベントが発生してロベスが仲間になる

㉘—ロベスに交代して地面に刺さっている主翼を調べる。すると、主翼を倒すイベントが発生する

果たして5人は政府軍の追撃をかわして下山できるのか!?

ぼくのなつやすみ

PS

6 22 AVG	▶¥5,800 ▶SCE
	▶MC（1～15ブロック）

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

東京生まれの東京育ち、現在は東京のビルの中。そんな"田舎"とは無縁の生活を送ってきたボクにとって、この作品は感動のフルコースだったね。ゲームの雰囲気が、個人的に大好きなジブリアニメ『おもひでぽろぽろ』に似てたのもあったけど、とにかくオープニングからハマっちゃった。ただ"昔を思い出し"でなく"田舎の空気に浸りたい！"ってほうだけどね。本当の夏休みで失敗しないよう、この作品で体験しておくのもイイかも！　（Z佐藤）

ドキドキ、ワクワクの夏休み！ 思い出いっぱい作ってねっ!!

森に響くセミの声、川のせせらぎ、草の匂い……、そんな田舎の夏を思い出させてくれる『ぼくのなつやすみ』。プレイヤーは小学3年生の少年になり、自然に囲まれた田舎で31日間の夏休みを過ごすことになるぞ。過ごし方はプレイヤーしだいだが、イベントは自分で行動しないと体験できないものが大半！　さらに活発に動かないと、やり残しの山になってしまうだろう。今回は上手な過ごし方をアドバイスしていくので、これを参考に夏休みの思い出をたくさん作ってほしい。

▲ビジュアル面も文句ナシ。ムービーも◎！

水平線のかなたに夕日が沈む。もうすぐ夕御飯の時間。

主人公は小学3年生

31日間はほんの一瞬！ 1日1日を大切に過ごそう!!

プレイの期間は8月1～31日までの1カ月間で、1日ずつ進行していくぞ。1日の流れは下に紹介したとおり。朝はラジオ体操で始まり、朝食、自由時間、夕食、そして自由時間を経て就寝となる。昼の自由時間は家の敷地から外に出られるが、夜は出られないので覚えておこう。

▲ラジオ体操後の朝食。今日のおかずは何だ

▲夕方におじさんと会うと自由時間は終了。どこにいても迎えにきてくれる

●1日の流れ●

時刻	内容
6:00	起床　ラジオ体操
7:00	朝食
8:00～17:00	自由時間 村の探索、昆虫採集 魚つり、凧あげなど
17:00	夕食
19:00～22:00	自由時間 家の探索、つかまえた虫の整理、絵日記など
22:00	就寝

基本操作

歩いて、走って、調べて… とにかく活発に行動！

操作はとっても簡単で、使用するボタンは✚キー、⊗ボタン、◎ボタン、△ボタンの4つのみだ。基本的な進め方としては、とにかく行けるところまで行って突き当たったら調べる！　というのがいいぞ。あちこち探検しに行こう。

冷蔵庫

▲台所にある冷蔵庫を開ければ飲み物がある。どっちにする？

⊗ボタン

▲押しているだけで少年は走り続けるぞ。

◎ボタン

▲何かを調べたり、誰かと会話をするときは◎ボタン。

お風呂

▶お風呂にも入れるが31日間入らなくても問題はない。

▲日が沈んでから行けばいいのかぁ……。

道具選択

持ち物をチェック！

△ボタンを押すとサブ画面に切り替わる。ここで選択することでつりの仕掛けを変更したり、ほ虫あみを手に持つことができるぞ。また虫かごの中の虫を見たり、逃がしたりもできる。

▶手ぶらにしたいときは手袋を選択すればOK

ワンポイント

行ってみよう!やってみよう!

ゲームを進めると「行っちゃダメ」や「触っちゃダメ」といわれる場面に何度か遭遇するはず。真面目に過ごしたいならそれに従うのもいいが、短い夏休みを有意義に過ごしたいなら逆らってみるのも◎。途中でゲームオーバーになることはないので自分の思うがままに行動してみてね。

過ごし方はイロイロ さ～て今日は何をする?

朝から夕方にかけての自由時間には、野山を探検したり昆虫採集をしたり、さらに魚つりや凧あげをして遊ぶことができる。ただ中には条件をクリアしないと体験できないものも！　ここではその条件を紹介しつつ、遊び方もアドバイスするぞ。

まずはお手伝いで操作に慣れよう!

朝がお当番

序盤で体験するイベント。当番に任命されたら、朝がおの花壇の横にある蛇口を調べ、花に水をあげよう。毎日欠かさず水をあげないと枯れてしまうので要注意！花を咲かせられるかな?

◀犬小屋の脇の蛇口を調べるとホースから水が出て花にかかる。

トウモロコシの収穫

序盤で体験するイベント。トウモロコシは実を調べれば収穫可能。収穫した実はカゴを調べれば置くことができる。制限時間はないので自分のペースで実行していこう。

残らず入手!!

◀すべての実を収穫して、カゴに入れると、お手伝いは終了だ。

昆虫採集 たくさんの虫をゲット!

屋外で△ボタンを押し、サブ画面でほ虫あみにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、ほ虫あみを手に持つ。この状態で◎ボタンを押すと、あみを振り虫が採れるようになるぞ。

▲サブ画面でカーソルをほ虫あみに！

◀虫を見つけたら、よく狙って◎ボタン。

▶入手成功！　この調子で集めていこう

▶そのまま◎ボタンを押せば手に持てる。

標本作成

昆虫採集の目的は標本を完成させること。採集できる虫の数は全60種類だ。虫を入手すると自室の机の上にある標本セットで標本にすることができる。すべての虫をつかまえられるかな？

◀入手困難な希少種もいるので地道に！

虫相撲

虫相撲は、カブトムシかクワガタを入手してから高速道路の下にある秘密基地に行くとできる。これらの虫はクヌギの木から入手できるので、まずは木の探索から！

◀地元の子どもたちの秘密基地は高速道路の下にある。

連勝記録を更新だ

▶虫相撲や虫の交換が可能。希少種を入手だ！

魚つり ぬしも登場!?大物を狙え!!

ゲームを進めるとおじさんからつり竿が納屋に保管されていることを教えられる。その後、納屋でつり竿が入手できるぞ。つりは特定のつりポイントに行って、水辺を◎ボタンで調べればできる。

▶魚がエサと重なった瞬間、竿をあげよう！

◀やった～、ヤマメをつり上げた。操作に慣れれば楽勝だぞ。

▶魚はサブ画面でつり道具を選択すれば見ることができる。

凧あげ すべての凧を入手しよう!!

“凧あげの丘”に行くと次の日の朝、おじさんから凧の話題が出る。このあと居間の本棚で作りたい凧を決め、工房にいるおじさんと会話すると凧を作ってくれるようになる。凧が完成したら丘へあげに行こう！

▲凧が完成するのは２日後。丘は早い段階で見つけたい。

▶高度が、120m以上になるとクリア。次の凧を注文できる。

ワンポイント

行動によって絵日記の内容が変化する!!

１日の最後に描かれる絵日記には、その日に起きた出来事が描かれる。そのため同じ日付でも別のことをすると内容が変化するぞ。またエンディングも５種類あり、行動で分岐するようになっている。

◀日付に注目。何をしたかで絵日記の内容が変化するのだ。

素敵な思い出を残していこう!!

オズの魔法使い ～Another World～ ルングルング

PS

6 15 AVG	▶¥3,000 ▶アフェクト
	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最初、見た目から「うーん、子ども向けっぽいからオレにはダメそうだな～」とか思っておりました。それがどっこい、おお、お、おもしろい！　攻略のことなど忘れて、一生懸命に素材を集め、アイテムを合成し、魚を釣り、それからえーと、えーと……。というわけで、非常に良くできたゲームです。そのうえ¥3,000とは格安すぎる!!　あ、なんかメーカーの広報さんみたいですが、とにかくぜひプレイしてみてください。（青毛野郎）

ドロシーの冒険をサポートするマメ知識&素材MAP!!

このゲームの最大の魅力は、素材を集めて自由にアイテムを合成できるところ。でも、広いオズの国で、目当ての素材を見つけ出すのは大変だ。そこで、今回は、冒険マメ知識に加えて、素材の入手場所がすぐにわかる素材マップを紹介!!　素材集めが楽になること間違いなしだ。

困ったら日記や図鑑を見よう！

ゲームが先に進まなくなったら、ドロシーの家にある日記を読もう。次に何をすべきかを教えてくれるぞ。また、図鑑の説明を読めば、合成のヒントも見つかるはずだ。

▶図鑑に載っている素材の特徴に注目！

重い物を拾ったら？

マンチ山などで拾える「コランダム」や「マンチ岩石」は、拾うと移動速度が急激に落ちてしまい、探索がしにくくなるぞ。もし必要ないならば、捨ててしまうほうがいい。

▶ライオンがいれば素材を運んでくれる。

毒消しアイテムを準備しよう！

毒状態になると元気ポイントが減っていき、ドロシーの家に戻されてしまう。アイテムもランダムで1つ失うことになるので、下のレシピで毒消しを作っておこう。

レシピ
- 0 青い魔法のコナ×1 ＋
- 0 魔法の水×1 ＋
- 4 あやしいキノコ×1 ▼
- ドケトルのクスリ

「コビキの呼び笛」でラクチン移動

素材集めでマップを行ったり来たりするのはけっこう大変。でも、「コビキの呼び笛」を使えば、一度行ったところへは一瞬で行くことができる。ただ、10回に1回の確率で壊れてしまうことがある。

レシピ
- 7 マイマイホーン×1 ＋
- 7 ルクルクの枯れ枝×1 ▼
- コビキの呼び笛

オズの国素材MAP♪

素材の入手場所を紹介。これをチェックすれば、欲しい素材がすぐに見つかるぞ。マップ中、地名の横に書かれた数字は、ゲーム中に訪れる順番を表しているぞ。

また素材名の最後に書かれた数字は、1日に採取できる素材の量だ。

記号の見方
- △：「ブリキのすいとう」で採取
- ☆：「すいこみフクロ」で採取
- ★：つりで入手
- ◎：ルクルクの樹復活後入手可能
- ●：交換で入手するアイテム
- 交：交換時に住民にあげるアイテム

18 鳥の谷

10 ノルテ村
- 住民…ウルル
- 交…ブルーのビー玉×2

9 ロコ湖
- 住民…ポリクローム
- 交…マックのうろこ×3

11 ギリキンの滝
- 住民…クークリップ
- 交…ブリキのかけら※

22 魔法の島

14 マンチ山
- 住民…ビブト隊長
- 交…ルクルクの葉

◀「ハニーシロップ」はモンビの家の前で。

19 トウモロコシ畑

15 モンビの森
- 住民…キットン
- 交…ブークラッセ

17 イナッフ村
- 住民…ブーナ
- 交…ブリキのすいとう

20 アザミ荒野

16 トッテン洞窟

■洞窟の中心部のみ■

6 エメラルドの都・広場
- 住民…サン・ナンテ
- 交…元気の出るリンゴ

■「元気のでるリンゴ」1つと、上のアイテムのうち1つを交換できるぞ。

7 ルクルクの森

5 眠りの花畑
- 住民…アレグロ
- 交…不思議な水

21 コグマ王国
- 住民…コグマ大王
- 交…魔法のメガネ

8 カドリングの都
- 住民…ルーペ
- 交…フワフワボルケ

12 ナンデモ相談室

4 ケモノの山

3 カカシの畑

0 ドロシーの家

13 マンチ山ふもと

2 マンキチンの森
- 住民…コロン
- 交…ミルキーテポット

1 東の果て

ゲームスタート

※「ブリキのかけら」1つで「ブリキのすいとう」と、2つで「ブリキの板」と、3つで「ブリキのハンマー」と交換できる

▲ドロシーの家は2章でエメラルドの都に移動するぞ

▲「釣り」をすると素材を入手できることもあるぞ。

チェック!!　入手方法が特殊なアイテム
- 元気の出るリンゴ（木を揺らして採取）
- ハニーシロップ（同上、ただしモンビの森でのみ）
- チョウのりんぷん（チョウの近くで「ムシとりアミ」を使って採取）

ガイアマスター〜神々のボードゲーム〜

PS

発売中 1BL ▶¥4,800 ▶カプコン ▶MC（2ブロック）、MT（最大4人プレイ可）

ストーリーモードを20話までクリアすると、2周目からは特典としてステージセレクト＆1話ごとにマイキャラを変えてプレイできるようになります。得意なステージをプレイしまくって完璧な武器スキルデータを作り「俺は無敵！」状態になるもヨシ。キャラチェンジをしたら、1周目に苦戦したステージが意外にあっさりクリアできちゃって「あの苦労は何だったの？」状態になるもヨシなのです。（前号で入院してライターLVが1UPしたりょー）

ストーリーモード最終攻略＆パワーアップ版基本武器公開！

今回は、ストーリーモードのラスト4ステージ、20話までを攻略！　勝利条件や対戦相手、初期資産の少なさ…どれをとっても超難関の4ステージだ。ちなみに、制限ターンはすべて99ターン。敵を破産させるのが条件のステージでは、計画的に攻めていかないと99ターンなんてアッという間だから要注意。さらに、各キャラの基本武器のパワーアップ版についても紹介していくぞ！

CHECK! ラッキー能力の発動確率はキャラごとに違う！

11人のキャラ、それぞれが持つラッキー能力。じつは、発動する確率がキャラによって差があることが判明！　ラッキーの系統をフィールド上と戦闘時の2つに分けて、発動される確率を公開するぞ。

★フィールド上では？
右図は、ラッキーが発動する確率が高い順を表している。ちなみに、シンバッドは条件を満たせば100％発動し、ゴライアスは通行税に対してのみ、金額が高いほど発動しやすい。

高い ↕ 低い

★戦闘では？
ヤスツナ、アガート、ガラハッドは得意武器を使うと、ほぼ3ラウンドに1回発動する。ハヤテ、ダンテ、孫悟空は3ラウンドで2回以上発動するが、1回も発動しない確率が他キャラより少し高い。

ストーリー終盤の4ステージを攻略！

17話 偽者の復讐
敵 プレイヤーと同じキャラ
勝利条件★偽者キャラを破産させる
●偽者との再戦！　今回は手強いぞ!!

偽者は初期資産が圧倒的に多く、マイキャラとほぼ同じカードを持っている。この不利な展開を破るカギは鍛えた武器カードによる戦闘だ。同じ武器を使われても、こちらのスキルレベルが高ければクリティカルが連発して戦闘に勝てるぞ。

◀序盤は時間分岐マスの左ルートへ行かないように注意！

18話 裏武闘会
敵 ハヤテ、ヤスツナ、アガート
勝利条件★他人の土地をすべて独占する
●怒とうの連続バトルに耐えるべし

戦闘タイプの敵3人との4P対戦。彼らとの戦闘回数を減らすためにも、序盤は空き地を買い取ることに専念しよう。その後は連戦になる（とくにテクニカルタイプは狙われやすい）ため、アイテムカードなどで鉄壁の守りを固めるのだ。

◀序盤でココを独占できれば、その後の展開がラクになるぞ

▶敵の残りHPを低く抑えて勝つことが連戦に耐えるコツ

19話 魔王の復活
敵チーム ダンテ×3
勝利条件★相手チームを全員破産させる
●シンボルを建てても意味がない!?

敵が3人いるうちはシンボルを建てても彼らのラッキーでことごとく破壊されてしまうため、通行税のカケヒキができない。そこでシンボル系カードに頼らず、バトルカードなどで狙いを1人にしぼって破産させ、人数を減らしていこう。

◀通行税のカケヒキがしづらいため長期戦になる可能性が

20話 決戦!空中都市
敵 ダンテ、ジガー、孫悟空
勝利条件★敵キャラを全員破産させる
●分岐マスでルートを有利に導け

早いターンのうちに、3つの分岐マスを操作してプレイヤーに有利なルートにしたい。1つ目＆2つ目の分岐マスに止まって切り替える方法もあるが、止まれるかどうかはランダム。それよりも、ルート変更カードを使ったほうが確実だ。

◀まずは写真のエリアの土地に戦闘をしかけて敵から奪う

▶次にルート変更カードを使えば自分の所有地のみを回れる

ライバルに差をつけろ！これがパワーアップ版基本武器だ！

▲▶通常の基本武器よりも、かなりハデなグラフィックになるぞ！

前号（Vol.145）で紹介したパワーアップ版の武器に引き続いて、各キャラが固有に持っている「基本武器」にもパワーアップ版があることが発覚したぞ！　実際に使用する方法はまだ明かせないが、本誌Vol.149では前号で紹介したポリタンカード（いちかばちか、みがわり）の使用方法とともに、このパワーアップ版基本武器カードを使用するためのヒントも掲載するぞ。強力なうえに「カード交換」などで奪われることもないので、同じラッキー能力を持つ同キャラ同士の戦闘でも簡単に勝利することができるぞ!!

◀グラフィックも変化！　見た目も強そうになっているぞ。

◀同じ能力を持つ、同キャラでの戦闘時もこれで楽勝だ!!

▶基本武器は、得意武器なので当然クリティカルも出やすい。

ついにできたを
KOEI
一〇〇〇人を
なぎ倒す、
この爽快感！
ビギナーからプロ級の
麻雀ファンまで、
おもわず徹マン！
「麻雀博物館」
全面協力
こんな麻雀ゲームは、かつてなかった！
麻雀大会Ⅲ
ミレニアムリーグ
プレイステーション2版 価格:4,800円 発売中
●世界で唯一［麻雀博物館］〒299-4502 千葉県夷隅郡岬町中原1-2 TEL.0470-87-8886

アンジェリーク～天空の鎮魂歌～
7月16日 発売
維新の嵐 幕末志士伝
7月16日 発売
KOEI The Best ¥2,800（税抜）
太閤立志伝Ⅲ
7月19日 発売
チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ
7月19日 発売
アレもコレもやってみて！
ビックリプライスで名作続々!!
〈プレイステーション版〉価格:各2,800円

4色奴隷
読者様ページ
◀大阪府　今村カオルさん：さり気なく、全タイトルです。『聖剣伝説』の1作目はGBでした。『ゼルダ』系のA・RPGだったんですよね。今でも戦闘にその名残があるといえばありますけど。
◀東京都　藤神カナヤさん：剣や杖を振る時の効果線が印象的ですよね。
◀富山県　チハルさん：慣れてしまえば……と思いたい戦闘。あの煩雑ささえなければ……。
◀大阪府　草原風寒さん：アニメ化とか楽しそうですよね。1年間のシリーズで。でも新ストーリー？
◀大阪府　藤芳さん：この2人だけじゃなくて、このゲームのカップルは全部迷惑かけすぎですよね。
▶神奈川県　やぐ敦さん：操られてたというか……ワザとそうなるに任せていたというか。
▶愛知県　つしろうさん：次回作ではどうなってるんでしょうねぇ。彼は。
▶北海道　三季月てしさん：外伝で語られる物語は：深くなりそうですよね。
▶新潟県　魚知たまさん：悲しいですよね。彼の力が強い故の運命なんでしょうけれど。
▲秋田県　黒猫愛好家さん：オマケあるんですかね？
◀愛知県　ポリエステルさん：バカ亭主ですからね。世界征服企んだりしちゃうんですから。笑。奥さん苦労します。
▲島根県　高野聖さん：8月までお預けです。
▼愛媛県　風天さん：水面に反射する光がキレイです。物思いに沈んでいるイメージがありますよね。
▲大分県　英桃さん：そうですよね。いつもフードは被ってるわけじゃないですよね。休憩は必要です。
移植化計画
他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品のハガキは、このコーナーあてで送って下さい！
▲埼玉県　宮崎あさみさん：動きが可愛いんですよね。キャラの。今でもかなりいけるとは思うんですが・・どうなんでしょう？　リメイクとか。ゲームシステムはステキですし。
◀埼玉県　○んこ貫ぴさん：今回はちょっと怖い……んですけど、なんとなく、ポリゴンのキャラ自体が怖い様な気もします。笑。ゲーム性は前作と変わらないですよね。
◀愛媛県　如月一月さん：安心、安心って感じなんでしょうか？　守れるといいですね。
◀神奈川県　コーネルさん：システム的にもパワーアップしてますから。いい感じです。
◀東京都　松本あけりさん：彼女が仲間になるかならないかでやる気レベルが違いますから。
◀栃木県　成瀬めいさん：彼らの関係はいいですよね。スゴク。仲間はこうありたいっていうか。
▲大阪府　亜久羅翔さん：持っててもおかしくないです。
▼埼玉県　あゆさん：今度はAVGですから。
▲愛媛県　麻里奈さん：カッコイイですよね。やっぱり。ネコ。
▼宮城県　白河風華さん：包帯も勲章なんでしょうか？
▲熊本県　水奈亜希さん：ちょっとくさくて……って人も。笑。
◇カラーイラストの基本：この4C奴隷（カラーの奴隷）のページは読者様のカラーイラストで構成されています。ルールは……①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷でうまく発色してくれないことがあるので要注意。それなりに濃く描いてあれば大丈夫なんですが……。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは103ページのPSの奴隷に準拠しています。採用の際に発生するポイントに関しても今号104ペ

▲新潟県　RATAさん：ルカ・ブライトの意志はわかりやすかったですよね。

▼群馬県　リジュさん：助けられるタメに出てきたというか……。惜しい？

▲神奈川県　千石ぷうさん：もっと遊びたいですよね。このゲームの世界で。

▼神奈川県　アメミヤユタカさん：すみません移植化のハガキでした。やりたいですよね。

▶神奈川県　むちゃりんさん：えぐりこむように撃つべし。彼女の体つきから考えると、柔らかい筋肉を利用して身体全体をしならせ、攻撃を繰り出していたと思われます。太極拳の円運動とか、螺旋とか。でないとあの破壊力は……ちょっと不自然ですし（いや、元々不自然なんですけど）。笑。

◀滋賀県　もり★Qさん：というかビクトールさんはやはりクマ。愛されている証拠ですよね。きっと「Ⅲ」にも登場しますよ。笑。

▲高知県　西世有希さん：「FFT2」は来ないんですかねぇ……どうなんでしょ？

▶東京都　津丸さん：楽しそうですよね。敵味方入り乱れたパーティ。数多すぎデスって。

▶大阪府　水上陽平さん：セーブデータとかだけでなく、続けてプレイするといい感じです。

▶東京都　六次傘さん：彼は今回も何か背負っているんでしょうか？

▶福岡県　霧若世丸さん：坊ちゃんは今後も戦い続けていくんでしょうね……。その運命から逃れられるときが来るか？

▲北海道　十二郎さん：彼女の運命も過酷でしたよねぇ……なんだか、「ブレスⅣ」のフォウルといい、強くて、白というか色素の薄いイメージがある人は薄幸なんでしょうか？　偶然だとは思うんですけど。運命の流れにかなりいじめられてる気が……。

▼北海道　あすまことねさん：ク……ですね。クー。

▲東京都　青木育美さん：食べれないですね。これは。

▶埼玉県　〇んこの風さん：名もなさすぎでしょう。笑。特に幼稚園児はどうしましょう？　戦えるんでしょうか？

◀福井県　有栖川恭さん：やはりどー見てもダメダメボーイズユニフォーム。いや、そうじゃないのはわかってるんですが。

CGでバッチリ

CGはハガキサイズにプリントアウト、又は切って送って下さい！　データ応募はダメなのです。

▶大阪府　鳴神ゆうじさん：いいゲームですよね。ちょっとキャラ小さいですけどソレもまた味ってことで。久々の横スクロールモノですし。

▼愛知県　猫奈さん：彼女ももう活躍しないんでしょうか？

◀京都府　水樫珠呂さん：騎士と侍の差って大きいんですけどね。本当は。でも主君を守るという意味では一緒？　彼女の凛とした心持ちはどちらにも当てはまるのでOKなのでしょう。特別グラフィックあっても良かったですよね。

▲宮城県　・キさん：こんななんでしょうか？　実際に。

◀長崎県　聖乃亜さん：今回はちゃんと掲載されてます。お待たせしました。

◀愛知県　禎希左さん：合体攻撃とかあったら良かったんですが。

◀兵庫県　いたる枝一さん：影の主役はこの人ですから。多分。あのハーレムはスゴイですからね。実体があったらどうなってたんでしょう？

▼新潟県　うとかさん：システムはいい感じですが……。

◀北海道　絵師丸禅さん：いい味でてますよね。この人も　キャラ的には大器定……。

ージ参照。④：封書もOK：奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いの方には申し訳ありませんが御了承下さい。あて先：〒101-8305　㈱メディアワークス「4Cど」係

電撃文庫

6月の新刊 6月10日発売!

力の代償に命を削られていく冬馬。
妖(あやかし)の指輪が破滅の時を刻む———!!

月と貴女に花束を3 鬼神猛襲

志村一矢(第5回電撃ゲーム小説大賞<選考委員特別賞>受賞作家)
イラスト/椎名 優(第5回電撃ゲームイラスト大賞<金賞>受賞作家)
定価:本体530円+税 好評発売中! 月と貴女に花束を①・②

名作「パンツァーポリス」待望の続編。——再び伯林を渾沌(カオス)が襲う。
都市シリーズ
機甲都市 伯林(ベルリン) パンツァーポリス 1937
川上 稔(第3回電撃ゲーム小説大賞<金賞>受賞作家) イラスト/さとやす(TENKY)
定価:本体610円+税

新米ケンカ屋・光を襲う、いきなりの試練!?
ガン・オーバー② 宿命の輪を断つ者
白井信隆(第5回電撃ゲーム小説大賞<金賞>受賞作家) イラスト/狩生 豊
定価:本体610円+税

DADDYFACE 世界樹の舟
伊達将範 イラスト/西E田 定価:本体690円+税 好評発売中! DADDYFACE/COOLDOWN/リムーブカース 上・下

TVシリーズシナリオ集 これを読めば全てがわかる! 7〜12話まで完全収録で贈る 第2弾!
ブギーポップは笑わない Boogiepop Phantom II
著/村井さだゆき・野尻靖之・水上清資 イラスト/緒方剛志 ほか 定価:本体530円+税
好評発売中! テレビアニメ版ビデオ ブギーポップは笑わない Boogiepop Phantom evolution1〜3

電撃G's文庫 6月の新刊 6月10日発売!
大人気美少女恋愛ゲームが早くも小説となって登場!!
ルームメイトノベル 佐藤由香の場合
早見裕司 イラスト/丸藤広貴(Nest Corp.) 定価:本体530円+税

上遠野浩平、阿智太郎など電撃が誇る豪華執筆陣による小説誌
電撃hp Vol.7 6月17日発売
A5判・定価:本体900円+税

メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合わせ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
内容に関するご質問▶03・5281・5207(メディアワークス電撃文庫編集部)

電撃PlayQuestion プレイクエスチョン 2000 HOW TO WIN

6月は1年の中で唯一、土日以外のお休みがない月です（8月は夏休み・お盆休みがあるので）。休みが少なく、しかも雨で外出できず……気分も重くなりがちですが、こんな時こそ、家でゲームざんまいしましょう！

PS2 ゴルフパラダイス

「ゴルパラ」攻略もついに最終回。今回は役立つ小ネタと「電撃オープン」の2本立て！

発売中 SPG ▶¥5,800 ▶ティーアンドイーソフト ▶MC2(500KB)、MT2、最大4人プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN 読者のレベルの高さを踏まえた上で優勝スコアを－22と予想。「私でも何とか出せそう」と思っていたので、でも結果は…参りました（笑）。また、私的に楽しみにしていたのがブービー賞争い。結局、ゴルフゲーム初挑戦という小学3年生の男の子が獲得しました。これをきっかけに、これからもがんばってほしいものですね。（ウ）

ちょっとうれしいコマンド集&「電撃オープン」成績発表!!

今回は3つの小ネタを紹介するが、その前に既報の小ネタも再確認しておこう。①ショット後に ボタンを押し続けると、その間少しだけ早送りできる(COMのショットも)。②✚キーでのショット方向はアナログ入力に対応している。③ノーマルモードのキャラ選択画面でL1やR1ボタンを押すと、2～4Pカラーが使用可能になる

◀アイテムを効率よく集めるにはノーマルモードのサトンデスが便利

コマンド1 全キャラを使用可能に!

ストーリーモードで苦戦している人に朗報。タイトル画面で下のコマンドを入れると隠しキャラ3人を含む全キャラでプレイできるようになるぞ。コマンドは「L2、R2、L2、R2、上、右、下、左、L1、R1」だ。

◀コマンドを入れて効果音が鳴れば成功だ。これで最初からメグを使えるようになる！

コマンド2 スローモーションリプレイ

100y以上のチップインを決めたときのリプレイはスローモーションになる。しかし、99y以下のチップイン時にL2+R2を押しながらリプレイを選び、リプレイ開始時まで押し続けてもスローモーションになるのだ。

◀コマンドはカップインするショットすべてに有効。つまりパットもスローモーションに

コマンド3 効果音を変える

ゲーム内で使われている効果音を変更するコマンドを紹介しよう。タイトル画面で「L1、R1、L2、R2、L1、R1、L2、R2、L1、R1」と入力すると、新しい効果音に変わるぞ。効果音は全部で6種類ある。

◀ここでコマンドを入れよう。入力に成功すると新しい効果音（決定時の音）が鳴るのだ。

電撃オープン成績発表!

応募総数432通の超ハイレベルな争い! はたして栄冠は誰の手に!?

ついに「電撃オープン」の結果発表です！ 舞台となったコースは風の強さといい、砲台グリーンの多さといい、他誌の大会と比べても難易度の高いコース。……にもかかわらず、さすがは本誌読者、ハイレベルの戦いを繰り広げてくれました。入賞者は以下の通り。おめでとうございます!!

この機会に、「電撃オープン」の出現条件を改めて紹介しておきましょう。大会は終了してしまいましたが、未プレイの方はぜひ実際にプレイして、上位入賞者のすごさを実感してみてください（笑）。【コマンド】ストーリーモードでプロになったら、「ゴルフに出かける」で試合が表示されている画面で「L1、 、R1、 、L2、△、 、R2」と入力。

順位	スコア	パット数	ニアピン	ドラコン	氏名(住所)	賞品
優勝	-24(48)	16	1.15	451	片山宣昭(北海道)	商品券5万円
準優勝	-24(48)	17	0.87	437	田口勝己(京都府)	商品券3万円
3位	-24(48)	17	0.94	451	しろたろう(北海道)	商品券2万円
ブービー賞	+21(93)	25	3.17	346	土森貴文(熊本県)	図書券5千円

その他の入賞者(4位～30位)

順位	スコア	パット数	ニアピン	ドラコン	氏名(住所)
4	-24(48)	17	2.32	424	坂上栄吉(東京都)
5	-23(49)	16	1.86	388	荒川和之(滋賀県)
6	-23(49)	18	1.71	369	松田　建(埼玉県)
7	-23(49)	18	2.80	450	大友和也(宮城県)
8	-22(50)	16	0.00	444	橋場　稔(東京都)
9	-22(50)	16	1.77	409	勝木耀幸(北海道)
10	-22(50)	17	3.22	394	伊藤大和(大阪府)
11	-22(50)	19	2.18	436	岡田博貴(兵庫県)
12	-21(51)	15	1.42	401	井戸宏和(滋賀県)
13	-21(51)	16	1.63	417	荒川正博(滋賀県)
14	-21(51)	17	2.26	410	武田隆司(石川県)
15	-21(51)	17	2.47	423	鷲谷基輝(埼玉県)
17	-21(51)	19	0.56	399	増田隆二(大阪府)
18	21(51)	19	1.31	355	荒川雄一(埼玉県)
19	-21(51)	20	0.73	452	瀧上卓哉(神奈川県)
20	-21(51)	20	3.66	414	玉井光一(北海道)
21	-21(51)	21	2.98	375	菊井孝之(大阪府)
22	-20(52)	16	0.81	348	岸本昌幸(千葉県)
23	-20(52)	16	1.54	402	庄崎雅文(福岡県)
24	-20(52)	17	1.79	361	藤戸孝幸(奈良県)
25	-20(52)	18	1.13	414	小林昭之(神奈川県)
26	-20(52)	18	1.51	362	橋本拓実(福岡県)
27	-20(52)	18	2.13	400	柳　成人(福岡県)
29	-20(52)	18	2.82	426	江畑大作(岐阜県)
30	-20(52)	20	3.69	384	山口伸也(京都府)

※文中敬称略。すべての入賞者の方には、ポリタン携帯ストラップ&ポリタンエアマスコットをお送りいたします。

News ティーアンドイーソフトがオリジナルホール大募集中!

ティーアンドイーソフトが、「ゴルフパラダイス」の続編に収録するホール（コースではないので注意！）を募集中だ。最優秀ホール賞（全18名）に選ばれれば、特典として設計したホールや設計者名クレジットがゲームに収録されるうえ、副賞として「ゴルパラ」特製グッズ&PS2専用マルチタップがプレゼントされる。このほか、優秀賞や参加賞（全応募者の中から抽選で「ゴルパラ」特製グッズが当たる）も用意されているぞ。応募はインターネットと郵送で受け付けていて、しめきりは2000年6月30日（金）必着（インターネットは同日の受け付け分まで有効）。ただし、1人1通のみ有効で、2通以上の応募は無効になるので注意しよう。以下の項目の記入漏れや、パスワード間違いも無効になってしまうぞ！

■必要事項■①設計したコースのパスワード、②コース種類（林間・リゾート・レイク・砂漠・クラシック・海岸）、3PAR数（3～5）、4設計したホールについてのコメント、5氏名、年齢、職業、住所、電話番号、メールアドレス（必要な方のみ）、設計者名のペンネーム（必要な方のみ）

■郵送時のあて先■〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地 ティーアンドイーソフト オリジナルホール募集係

■インターネット■http://www.tes.co.jp/

ポイントQ&A

Q：最後の隠しキャラであるメグの出現条件を満たしたはずなのに、彼女とのアイテムマッチが試合画面に出現しません。なにか別の条件があるのでしょうか？

A：じつはメグは、「出現条件を満たした翌月以降、1/12の確率で出現」します。根気よく待つしかないですね。なお、彼女とのアイテムマッチの出現条件は、「使用キャラ以外のキャライベント（ロマリオ、リーリヤ、オルデンは2種類、その他は4種類。ただし、スティーブンにはない）をすべてプレイする」です。

PS

ウィザードリィ ～DIMGUIL～

最終エリアEの攻略と、プレイに役立つ各種データをまとめて大公開！

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶アスキー
	▶MC(2ブロック)

長いこと続けてきた「DIMGUIL」の攻略も今回で最終回。第1作目の発売からかれこれ20年。今では最初の作者の手から離れてしまった「WIZ」だけど、それでもしっかり第1作のテイストを残しているのはさすが。きっと私みたいな「WIZ」フリークのスタッフが、脈々とその血統を受け継いで作ってるんでしょうね～。 (殿)

最終エリア攻略&お役立ち情報を一挙公開！

シナリオチャート

エリアX→E→神の間

①擬態モード解除後のエリアAにあるクリスタルの祭壇（B2F座標6,6）に「GAME」と入力し中ボス「クリスタルマン」と戦闘
②クリスタルの祭壇に石板をはめ「金色の石」を入手
③キーボード（エリアX座標11,12）に「COCKPIT」と入力
④「E」の扉（エリアX座標12,13）をくぐりエリアEへ
⑤学者たちのパーティと戦闘（エリアE B4F座標12,12）
⑥エレベーター（エリアE B4F座標12,13）で神の間へ
⑦レリーフ（神の間座標10,10）に触り、最終ボス「ケツアルコアトル」と戦闘
⑧巫女から「巫女の腕輪」を受け取り、街に戻ってエンディングへ

エリアEはエリアX中央の小部屋にある扉（エリアX座標12,13）から行くことができる。この扉の手前は、迷宮の擬態モードが解除される前はただの壁に見えるので注意すること。エリアEにはグレーターデーモンなどの強敵が出現するが、得られる経験値、アイテムともに最高レベル。レベルアップ&アイテム探しに最適のフロアだ。

エリアE 迷宮最深部にある最終エリア

まずエリアAで「金色の石」を入手しておく（右コラム参照）。エリアXのキーボードに「COCKPIT」と入力し、「E」の扉（エリアX座標12,13）からエリアEへ。最初にB2Fに到着するが、エリアEは特にクリアすべきイベントがないので、直接B4Fまで下りても良い。B4Fで通路途中のシークレットドア（B4F座標11,21）を発見すれば、クリアは目前だ。2度のボス戦のあと、行方不明の巫女とついに出会えるぞ。

迷宮の擬態モードが解けると、いままでエリアA～Xの行けなかった場所に行けるようになる。エリアEへ行くために必要な「金色の石」は、エリアAのクリスタルの祭壇（B2F座標6,6）で入手する。

今回の攻略とは別の方法でエンディングを見ることも可能だ。神殿2F（座標11,12）でファイアーゴーレムを倒すと、続けてシャドーゴーレム、ケツアルコアトルと戦闘となり、エンディングとなる。

最強の敵との最後の戦い

▲地下神殿で出会った学者パーティ。とにかくクレオのACが低いので注意すること。

▶最終ボス・ケツアルコアトル。ブレス攻撃のダメージが脅威的。ACが低く、魔法も効きにくい。

行方不明の巫女が目の前に……

◀ついに巫女と出会える。しかし彼女はパーティに自分の腕輪を手渡すと……。

▲祭壇のパスワードは「GAME」。入力後ボス戦が始まる。

▲超強力な敵との3連戦なので、ハンパな実力では勝てないぞ。

ゲーム終盤までをQ&A形式で攻略！

神殿

Q：神殿の4Fに行く方法は？
A：3FでNPCのバルボと協力して開けた扉の先にシークレットドア（3F座標9,6or13,6）を発見し、その先の階段を上がる。

Q：4F（座標14,7）で手に入る「翡翠の仮面」の使用方法は？
A：エリアCの赤と青の蛇の描かれた扉の先で必要になる。なお「翡翠の仮面」は防具としてはACが低く、装備すると呪われる。何度でも入手が可能なので、必要になるまで入手しなくても良い。

地下神殿

Q：地下神殿B2Fの水路の向こうに行く方法は？
A：まずB2Fのシュート（座標22,19）でB3Fへ落ち（リトフェイトは唱えないこと）、中ボスのアイスロックと戦う。階段（B3F座標16,21）を上ってB2Fに戻り、「青い石（B2F座標21,21）」を入手すれば、水路を通れるようになる。

Q：地下神殿B3Fの2つの扉（座標B3F7,8、7,16）を開ける方法は？
A：まずB2Fの水路を渡り、シークレットドア（B2F座標9,23）の先にある機械を作動させて水路の水を抜く。なお、同時にガスクラウドとの戦闘になるので注意すること。

▲この時点でラハリトなどの炎系魔法がないとつらい。

Q：地下神殿B4Fのメッセージ（B4F座標7,15）の意味は？
A：エリアBにある「金庫の鍵」の付いた扉を開けるためのヒントなので、放っておいても良い。

Q：シャドーゴーレム（B3F座標18,12）が倒せません。
A：特に倒す必要はないが、倒すためにはそれなりのレベル（100前後）と最高級の装備が必要となる。

エリアX

Q：エリアA～Eへ行くためのパスワードと必要な石のある場所は？
A：パスワードと必要な石の場所は以下の通り。
エリアA→「STAFF」白い石（エリアX座標15,16）
エリアB→「LABORATORY」黄色の石（エリアA B4F座標19,13）
エリアC→「WAREHOUSE」黒い石（エリアB B3F座標9,12）
エリアD→「ENERGY」銀色の石（エリアC B4F座標9,12）
エリアE→「COCKPIT」金色の石（擬態モード解除後のエリアA B2F座標6,6）

エリアA～D

Q：エリアAの赤い扉（B1F座標11,11）を開ける方法は？
A：まずエリアB（B5F座標5,12）で「赤い石」を入手し、エリアAの光の祭壇（B4F座標11,11）を調べて光を「赤」に変えておく。

Q：エリアAのB1Fで手に入る黄金の装備の使用方法は？
A：エリアDで必要になる。なお黄金の装備は防具としてはあまり性能が良くなく、呪文を使うと壊れる確率が高い。各装備を守護しているゾンビを倒せば何度でも手に入るので、後回しにしても良い。

Q：エリアBの「金庫の鍵」の付いた扉（B5F座標7,11）の開け方は？
A：大きな輪から順に、右回りに90度、左回りに45度、右回りに135度に合わせる。

Q：エリアCにあるスイッチ（B1F座標10,6）で変化する移動床の法則は？
A：1番上の3つずつあるスイッチは、左から順にスタート地点の扉A・B・Cに対応している。3つのスイッチは、左からそれぞれ移動床の途中にある回転床1～3番目を表している。スイッチの絵柄は方向を表し、星＝北、大地＝南、太陽＝東、月＝西を表している。最短クリア手順は以下の通り。
右のスイッチ→大地・太陽・何でも可
右のスイッチ→大地・大地・月
真ん中のスイッチ→大地・太陽・太陽

Q：エリアCのB4Fにある大広間のトラップをくぐり抜ける方法は？
A：神殿にある「翡翠の仮面（4F座標14.7）」を装備すると安全な床とトラップ床を見分けられる。なおリトフェイトの呪文は効果がないので注意。

Q：エリアDの炉心をクリアする方法は？
A：炉心に入るキャラ1人にすべての黄金の装備を装備する。

▲ゲーム中最難関の「金庫の鍵」。輪を回す方向に注意。

※文中の座標の数字はマップの左下を基準にした（横軸、縦軸）となっており、デュマピックの呪文で表示されるものと同一です。

Q：パーティにビショップを入れていないんですが、鑑定料が高くてなかなかアイテムを鑑定することができません。何とか効率よくアイテムを鑑定する方法は？
A：序盤～中盤は所持金が足りなくて高価なアイテムはなかなか鑑定できない。サイオニック系の呪文「カルドゥ」を使えるキャラがいればいいが、そうでない場合は酒場にいるNPCを頼ろう。レベル12の超能力者、MAKAROPHをパーティに加え、高価なアイテムを鑑定してもらおう。鑑定後はパーティからはずせばよい。

『DIMGUIL』知ってると得する情報大全

『DIMGUIL』にはまだまだ隠された謎や情報がたくさんある。ここでは本作をとことん楽しむための情報を紹介するぞ。

1◉ドラゴンの迷宮へチャレンジ!

練武場のさらに下には、とてつもなく強いドラゴンがいる特別な迷宮がある練武場B8Fにある「巫女の扉（B8F座標10,11）」をくぐればドラゴンの迷宮へ行くことができる。ただし「巫女の扉」を開けるための条件がかなりキツイ（下の条件を参照)。簡単な方法は最終ボスを倒したあとに巫女からもらえる「巫女の腕輪」のスペシャルパワーを使うことだが、「巫女の腕輪」を持ったまま街に戻るとエンディングを迎えてしまう。あらかじめパーティに年齢18、レベル5で僧侶の女性エルフを加えておき、街に戻る前にスペシャルパワーを使えば条件を満たしたキャラができ上がる。

◀「巫女の腕輪」のスペシャルパワーはパラメータ以外は変化させないので注意。

◀洞窟内は強敵ぞろい。クリティカルヒット&ドレイン耐性の防具が必須となる

巫女の扉を開ける条件					
種族	エルフ	職業	僧侶	レベル	5
年齢	18	性別	女		
力	5	知恵	18	信仰心	18
生命力	5	素早さ	5	運	5

2◉迷宮で手に入らないアイテム

ボルタック商店では入手したアイテムの図鑑を鑑賞できるが、どうしても3つ埋まらない欄があって悩んでいる人もいるかと思う。じつは、本作では迷宮内で敵から入手するだけではそろわないアイテムが3つある。どれも特定のアイテムを持っていれば簡単に入手することが可能だ。なかなか役に立つので、ぜひとも入手しておこう。

▲「最強の鎖帷子」は中盤の後衛に役立つ。ぜひ手に入れておこう。

大魔道師の杖	「魔道師の杖」のスペシャルパワー（覚えている呪文の魔法ポイントをすべて9まで回復する）を解放すると変化する
最強の鎖帷子	「炎の鎖帷子」と「氷の鎖帷子」を同時に持ち、どちらかのスペシャルパワーを解放すると変化する
幻影のマント	「幻映のマント（ディオスの呪文効果）」をアイテムとして使用し続けていると、一定の確率で変化する

3◉古代文字の並び順

迷宮のあちこちで見かける古代文字。中盤のエリアX以降、先へ進むためには特定のパスワードを入力しなければならないが、それには古代文字の解読が不可欠だ。以下は古代文字解読表の並び順にアルファベットを当てはめたもの。この表を見ながらアルファベットを入力すればOKだ。

Q	A	Z	W	S	X	E	D	C	R	F	V	T
G	B	Y	H	N	U	J	M	I	K	O	L	P

4◉モンスターカードのパスワード

ギルガメッシュの酒場では、練武場で手に入るモンスターカードを利用したカードバトルを楽しめるが、練武場で入手できるカード以外にも、特定のパスワードを入力すると手に入るモンスターカードが存在する。右のリストでゲームパッケージ内に同梱されているカードのパスワード20種を含めた29種類のモンスターのパスワードを掲載している。バトルは全部で6つのランクがあり、勝利するたびにアイテムを入手できる。最高のランクSでは「最強の剣」などを入手できるが、賞品のアイテムはどれも迷宮でも入手しやすいものばかり。そこでカードバトルを使ってお金を稼ぐ方法を紹介しよう。パーティのアイテム欄をすべてアイテムで埋めておくと、勝利時にアイテムの代わりにお金を入手できる。Sランクでは50,000ものゴールドをもらえるぞ。

▲バトルでは基本能力が高く仲間を呼ぶことがあるグレーターデーモンがオススメだ。

モンスター名	パスワード
ゾンビ	HQDOWMXKAH
スケルトン	MDOWHQXALK
グクマッツ	XDAKLMQHWO
バンシー	WHADKLMQOX
マーフィーズゴースト	KAWLMQXODH
エリザベス	HDHMQLXHOW
ワイト	WXHDOMLQKA
デーモンインプ	MKDHAWXQLO
ガーゴイル	LQKOAXMHDW
レッサーデーモン	QKALXWHMDO
サッキュバス	MQLOWKHADX
ビースト	AQLMDWOXHK
グレーターデーモン	DMOLAWHQKX
ヘルマスター	XMLQDHWAOK
バンパイアバット	QALMHKDXWO
ベーナモカー	AHOKMWDQLX
ジャイアントスパイダー	XOWKDMLAHQ
バジリスク	HOQMKWLDAX
ワージャガー	MKQLWXOAHD
ケンタウロス	KOMADQXWLH

モンスター名	パスワード
ブラック	LAQKMHXWOD
アークファイター	HDOALXWKQM
アークメイジ	ALKHOMDWXQ
アークプリースト	KLWQMXOHDA
シルフ	HWOMDAQKLX
イシュキック	DKXWQLMOHA
ビューティー	LOKHAWXMQD
ケル	OMQWAXHKLD
ブロブ	QOALHMWXKD

◀ほかにもまだ隠されたモンスターカードがあるかも?

5◉スペシャルパワーの効果

アイテムの中には「スペシャルパワー」を秘めたものがあり、装備時に解放するとさまざまな効果を発揮する（アイテムはスペシャルパワーを解放すると壊れてなくなる)。以下はスペシャルパワーの効果を持っているアイテムのリスト。スペシャルパワーの中にはキャラクターにとって致命的な害となるものもあるので、リストでよく確認しよう。

アイテム名	効　果
盗賊の短刀	忍者になる
吸血のダガー	生命力ー1、年齢+52週
病めるメイス	運ー1
鮮血のメイス	最大HP値を1～5減らし、生命力+1
力のメイス	力+1
魔術師の弓	生命力+1
死霊の弓	最大HP値を1～5減らし、年齢ー52週
森の精の弓	素早さ+1
八幡太郎の弓	運+1
最悪の剣	生命力ー1、年齢+52週
ロビンソード	力ー1、素早さ+1
聖剣	ロードにクラスチェンジ
ねじれた杖	年齢+52週
癒しの杖	死、灰以外の状態の時、HPを最大値まで回復
死神の杖	最大HP値を1～5増やし、年齢+52週
魔道師の杖	呪文ポイントをすべて9にする

アイテム名	効　果
大魔道師の杖	呪文をすべて忘れる
銀の戦鎚	力+1、運ー1
悪魔の鉾槍	生命力ー1
座頭市棒	状態を毒、最大HP値を1～5減らす
降魔の槍	モンクにクラスチェンジ
聖なる槍	状態を正常にし、HPを最大値まで回復
裏切りの刃	力ー1
村正	力+1、素早さ+1、運+1
三光剣	生命力+1、年齢ー52週、死
手裏剣	最大HP値を1～5増やす
死の大斧	最大HP値を1～5減らし、年齢ー52週
黄金の斧	生命力+1、年齢+52週
炎の鞭	信仰心+1、状態を灰にする
磁石のブーツ	素早さー1
つらぬき	死、灰以外の状態の時、HPを最大値まで回復
蟷螂のブーツ	素早さ+1
白銀の鎧	最大HP値を1～5増やし、生命力ー1
聖なる鎧	全員の状態を正常にし、HPを最大値まで回復
リッチローブ	最大HP値を1～5増やし、状態を灰にする
天女のローブ	最大HP値を1～5増やす
法皇のローブ	ビショップになれる
忍者ガーブ	呪文ポイントをすべて0にする
窒息の兜	状態を麻痺にする
地獄の兜	呪文を全て忘れる
魔力の兜	呪文ポイントをすべて9にする
聖なる冠	呪文ポイントをすべて9にする
悪魔の胸当て	死、灰以外の状態の時、HPを最大値まで回復

アイテム名	効　果
氷の鎖帷子	炎の鎖帷子と同時に持つと最強の鎖帷子に変化
炎の鎖帷子	氷の鎖帷子と同時に持つと最強の鎖帷子に変化
ゆがんだ盾	信仰心ー1、年齢ー52週
紋章の盾	状態を石化にする
魔封じの盾	呪文ポイントをすべて9にする
うろこの盾	力+1
聖なる盾	信仰心+1
死者の小手	状態を石化にする
蟷螂の小手	力+1
聖なる小手	素早さ+1、運+1
骸骨マスク	知恵ー1
力のアンク	力+1
知恵のアンク	知恵+1
生命のアンク	生命力+1
祈りのアンク	信仰心+1
奇蹟のアンク	全員の状態を正常にし、HPを最大値まで回復
年寄りアンク	年齢+52週
死のアンク	状態を死にする
ひすいの指輪	年齢+52週
ドクロの指輪	信仰心ー1、年齢ー52週
孤独の指輪	信仰心ー1
トロール指輪	最大HP値を1～5増やす
死の指輪	状態を死にする
夢のオーブ	運+1
兎の足	運+1
精神の水晶	知恵+1
巫女の腕輪	力5、知恵18、信仰心18、生命力5、素早さ5、運18に変更

Q：悪のロードや善のニンジャを創りたいんだけど、なかなか属性を変えることができません。どうすればいいですか？
A：今までのシリーズなら「友好」状態の「マーフィーズゴースト」と戦いまくればよかったが、本作のマーフィー君はどうもこちらに友好的ではないようで、「友好」状態では現れない。そこでサイオニック系呪文「イハロン」の属性変化を使おう。ただし属性を変えたいキャラのパラメータがすべて最高値でないといけないので注意。

PS

実名実況競馬 ドリームクラシック

競馬ゲームはデータが命！ というわけで、実用的なデータや隠しデータを惜しまず公開!!

発売中	▶¥5,800 ▶バンダイ
競馬SLG	▶MC(11ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

仕事がらみでいろいろあったフサイチの馬主さん。「入社式で闘牛」とか話題を呼びましたが、日本ダービーも勝ち、ケンタッキーダービーにも勝ち、ほんとに幸せな馬主さんです。でも、ダービー馬のオーナーで思い出されるのは、アイネスの馬主さん。アイネスフウジンが好きだっただけに、アレはショックでした。合掌。（な～か～の）

最強馬育成に役立つデータを一挙に公開!

ソフトに付属している詳しいマニュアルを読めば、このゲームの攻略法も見えてくるが、ここでは、マニュアルに載っていないデータを大公開！ 調教の効果やニックスの配合リストなど、育成に役立つデータはもちろん、エンディングの条件となる海外レースの情報など、気になる隠しデータも掲載!! 最強の競走馬を目指すうえで大きな手助けとなるハズだ。

◀今や競馬も国際化の時代。海外でも無敵の存在になり、伝説の名馬たちに勝つことがこのゲームの目的となる

ここでは、調教の効果と調教強度を表にして紹介。なお、太い矢印はより大きな効果が期待できる。ただし、ストレスと疲労の項目は、↑がマイナス要素を示す点に注意しよう。

◀調教を行うと、調教メモにその馬の特徴が記されていく。馬に合った調教や出走を選択しよう。

メイン調教

	スピード	スタミナ	パワー	ストレス	調子	丈夫さ	馬体重	疲労	ゲート
芝調教	**↑**	—	—	↑	**↑**	**↓**	↓	↑	—
ダート調教	↑	↑	↑	↑	↑	**↓**	↓	↑	—
ウッド調教	↑	↑	↑	**↑**	↑	↓	↓	**↑**	—
坂路調教	↑	↑	**↑**	**↑**	↑	↑	**↓**	**↑**	—
プール調教	—	**↑**	—	↑	—	—	**↓**	↑	—
ゲート調教	—	—	—	—	—	—	—	—	**↑**
森林浴	—	—	—	**↓**	—	—	—	—	—

調教強度

単走	競走馬1頭だけで走る基本的な調教。併走に比べ、馬体重の減少が小さく、気性アップの効果がある	併走	2頭で走らせる併せ馬による調教。単走よりも馬体重が大きく減少し、根性アップの効果がある
速め	速いペースでの調教。遅めに比べ、馬体重の減少が大きく、スピードアップの効果がある	遅め	遅いペースでの調教。速めに比べ、馬体重の減少が小さく、スタミナアップの効果がある
1本	設定した調教メニューを1本行う。2本に比べ、調教パラメータの上昇が小さく、馬体重の減少も小さい	2本	設定した調教メニューを2本行う。1本に比べ、調教パラメータの上昇が大きく、馬体重の減少も大きい

牧場施設を増設し、育成環境を充実させよう!

幼駒時の育成も重要 育成牧場

このゲームでは、牧場での育成も可能となっているのが特徴。幼駒時は、バランス、スピード、スタミナの3種類の育成メニューから選択できる。牧場を拡張すれば、スパルタ育成も可能になる。競走馬育成ゲームの常として、スピードの能力値がレースに大きく影響してくるので、幼駒時はスピードメニューがオススメ。また、このゲームでのスタミナは、距離に対するスタミナではなく最大スピードを維持できる時間に影響する。そのため、東京競馬場などの長い直線でいい脚を使うにはスタミナも十分に鍛えておく必要があるぞ。また、トレセンは、現役馬を放牧時に調教できる施設。放牧時のデメリットがほとんどないのが魅力だが、建設するには10年の年月と50億円もの大金が必要になる。なお、拡張や増設は、1月1週の時点で左下の表中にあるカッコ内の資金（左の金額は建設時に必要な資金）を持っているときに打診がある。そして、施設が完成するのは1年後の1月1週となる。

◀トレセンは、現役馬が放牧時に使用する施設。ゲートに難がある馬などは放牧を利用して調教できるが、その場合疲労が回復しないのが難。

牧場施設の増設条件

①生産・育成牧場の拡張1	5億円(7億円)
②生産・育成牧場の拡張2	15億円(20億円)
③温泉の増設	3億円(5億円)
④スタッドの増設	10億円(15億円)
⑤トレセン設備の増設	50億円(60億円)

成長メモをチェック!

▲幼駒時のメモをチェックして、入厩後の調教方針を前もって考えておこう。

育成牧場のメニュー

バランス	■指示がない場合は、自動的にこのメニューになる スピード・スタミナ・勝負根性など、あらゆる能力パラメータが平均的に上昇する。ただし、パラメータの上昇値は、スピードやスタミナのメニューを選んだ場合よりも低くなる
スピード	■スピード能力の大幅な上昇が見込めるメニュー ただし、その他のパラメータは上昇しない。また、馬の成長タイプがほんのわずか早熟化する。スピードは最も重要な能力なので、なるべく長い期間、設定しておきたい
スタミナ	■スタミナ能力の大幅な上昇が望めるメニュー ただし、スピードメニューと同様、その他のパラメータは上昇しない。また、成長タイプがスピードメニューとは逆に、ほんのわずか晩成化する
スパルタ	■最大規模の牧場になれば設定できるメニュー バランス・スピード・スタミナの3つのメニューの効果をすべて併せ持ち、大幅な能力アップが見込める。ただし、メニューが終了するまで変更できず、馬の丈夫さが減少する

トレセンの効果

現状維持	短期放牧などに使えるメニュー ・放牧時に低下する「調子」を現状維持で保つ ・放牧時に増加する「馬体重」を現状維持で保つ ・放牧時に低下する「調教パラメータ」を現状維持で保つ ・「疲労」を回復する
成長調教	競走馬が成長期に入っていると、「調教パラメータ」が大幅に上昇するが、成長期ではない場合は「現状維持」と同じ調教効果になる ・放牧時に低下する「調子」を現状維持で保つ ・放牧時に増加する「馬体重」を現状維持で保つ ・「疲労」は回復しない
気性矯正	「気性」と「ゲート」のパラメータを4週間にわたって調教する ・放牧時に低下する「調子」を現状維持で保つ ・放牧時に増加する「馬体重」を現状維持で保つ ・放牧時に低下する「調教パラメータ」を現状維持で保つ ・「疲労」は回復しない
根性矯正	「根性」のパラメータを4週間にわたって調教する ・放牧時に低下する「調子」を現状維持で保つ ・放牧時に増加する「馬体重」を現状維持で保つ ・放牧時に低下する「調教パラメータ」を現状維持で保つ ・「疲労」は回復しない

ポイントQ&A

Q：セリで幼駒を買うときに気をつける点は？
A：まず、コドンにレベル4（黄色）以上のＳＰがある幼駒を見つけましょう。その中から、全体的にコドンを見て能力バランスが取れている馬がオススメです。レベル4以上のコドンがほとんどを占めていれば、重賞クラスまで育ちます。相手関係によっては、ＧＩも取れる器の持ち主です。

能力の底上げに欠かせないニックス配合全リスト

効果を知って配合に生かそう ニックス

ニックスは、いまやインブリードと並んで競走馬育成ゲームの配合に欠かせないものとなっている。多くのゲームがそうであるように、このゲームでも「能力値の底上げ」がニックスのおもな効果になっている。そこで、『ドリームクラシック』に設定されているニックス配合とその効果を公開していくぞ。表中のニックスによって影響するコドンは、産駒に対象コドンがあれば1段階レベルアップし、同じコドンが並んでいるものは2段階レベルアップする。たとえば、サンデーサイレンス×ニジンスキーの場合、Gtが2段階レベルアップするということだ。ただし、ニックスではレベル4（黄色）までしか上がらず、最高のレベル5（赤色）はインブリードでなければ到達しない。最高の能力を求めるなら、やはりインブリードも活用することが必要になるのだ。ニックスの王道ともいえるヘイルトゥリーズン×ノーザンダンサーは影響するコドンのバランスがよく、また、サーゲイロード、プリンスリーギフト、レイズアネイティヴなどはSpのインブリードが発生しやすいので、スピード馬を作るときにオススメだ。

◀ニックスで影響するコドンを生かすインブリードを考えて配合したい

◀配合時のコメントもチェック。マイナス効果のない配合がベストだが……。

ニックスの組み合わせ		影響するコドン			
ヘイルトゥリーズン	ノーザンダンサー	Sp	St	Pw	Lm
ヘイルトゥリーズン	ニジンスキー	Sp	St	Gt	Dc
ヘイルトゥリーズン	レッドゴッド	Sp	St	Vt	De
サンデーサイレンス	ニジンスキー	Gt	Gt	Dc	SSG
サンデーサイレンス	レイズアネイティヴ	Sp	St	ESp	SSG
サーゲイロード	ノーザンダンサー	Sp	St	Mt	Lm
サーゲイロード	リファール	Sp	Sp	Dc	Lm
グレイソヴリン	ノーザンダンサー	Sp	St	Mt	De
グレイソヴリン	ノーザンテースト	Sp	Gt	Vt	Vt
グレイソヴリン	プリンスローズ	Sp	Pw	Pw	EPw
グレイソヴリン	トゥルビヨン	Sp	St	Cn	EMt
ノーザンダンサー	リボー	Sp	St	St	EGt
ノーザンダンサー	ネヴァーベンド	Sp	St	St	Gt
ノーザンダンサー	レイズアネイティヴ	Sp	Sp	Gt	Cn
ノーザンダンサー	ボールドルーラー	Sp	St	Pw	EPw
ニジンスキー	プリンスリーギフト	Sp	Sp	Lm	De
ニジンスキー	プリンスローズ	St	Pw	Mt	Mt
ニジンスキー	レッドゴッド	St	Gt	Lm	Cn
サドラーズウェルズ	ダンテ	St	St	Vt	Lm
サドラーズウェルズ	ネヴァーベンド	St	St	Tf	Vt
リファール	リボー	Sp	Gt	Pw	Tf
ノーザンテースト	プリンスリーギフト	Sp	Gt	Tf	Vt
ノーザンテースト	トゥルビヨン	St	Gt	Tf	Vt
レイズアネイティヴ	トムフール	Pw	Tf	SSG	SSG
レイズアネイティヴ	ボールドルーラー	Sp	Pw	Tf	EPw
レイズアネイティヴ	ネヴァーベンド	Sp	Sp	Mt	De
シャーペンアップ	リボー	Sp	Sp	Gt	Pw
ボールドルーラー	テディ	Sp	Pw	Tf	EPw
ボールドルーラー	リボー	St	St	Pw	EGt
ボールドルーラー	プリンスローズ	Sp	Pw	Dc	EPw
ネヴァーベンド	オーエンテューダー	Sp	St	Tf	Tf
ネヴァーベンド	クレイロン	Sp	St	Vt	Vt

コドン一覧

Sp	スピードが速くなる	St	スタミナが豊富になる
Gt	勝負根性がつく	Mt	気性がよくなる
Pw	パワーがつく	ESp	非常にスピードが速くなる
ESt	非常にスタミナが豊富になる	EGt	非常に勝負根性がつく
EMt	非常に気性がよくなる	EPw	非常にパワーがつく
SSG	スピード・スタミナ・根性がつく	Lm	成長限界が高くなる
Vt	成長力が高くなる	EVt	非常に成長力が高くなる
Cn	体調を崩しにくくなる	Dc	距離の融通が利くようになる
De	器用さがつく	Tf	脚が丈夫になる
L	能力計算を再計算できる	S	能力計算を無視する
X	能力計算を終わらせる		

夢は海外へ！ そして最強馬が集うドリームチャンピオンシップへ…！

海外レース体系は5つ、全13レースがある

①海外スプリント
・アベイユ・ド・ロンシャン賞
・BCスプリント
・香港スプリント
②海外マイル
・ムーラン・ド・ロンシャン賞
・BCマイル
・香港マイル
③海外ミドル
・アーリントン・ミリオン
・BCクラシック
・香港カップ
④海外クラシック
・凱旋門賞
・BCターフ
・香港ヴァーズ
⑤海外ロング
・カドラン賞

このゲームの最終目的は、歴史上の伝説の名馬が一堂に集うドリームチャンピオンシップ（DCS）に勝つこと。ただし、そのレースに出走するためにはさまざまな条件をクリアする必要がある。まず、国内のGⅠレースを勝つとそのレースの距離に応じた海外レースに登録できるようになる。左下の表を見ればわかるが、たとえば高松宮記念かスプリンターズ～のどちらかに勝てば、海外スプリント、海外マイルの2つのカテゴリーのレースに出走できる。また、海外レースの各カテゴリーには3つのレースがあり、1頭の馬でこの3レース（海外スプリントならアベイユ・ド・ロンシャン賞、BCスプリント、香港スプリント）を制覇（年をまたいでも可）すれば、12月3週にDCSの招待状が届く。つまり、その馬の距離適性を早めに見抜き、スプリンターなら海外スプリント路線の3レースを制覇してDCSスプリントに挑戦、という長期的な視野で出走することが重要だ。

海外登録するための条件となるレース

高松宮記念
スプリンターズステークス
・海外スプリントに登録可能
・海外マイルに登録可能
フェブラリーステークス
桜花賞
NHKマイルカップ
安田記念
マイルチャンピオンシップ
・海外スプリントに登録可能
・海外マイルに登録可能
・海外ミドルに登録可能
皐月賞
宝塚記念
秋華賞
天皇賞（秋）
エリザベス女王杯
・海外マイルに登録可能
・海外ミドルに登録可能
・海外クラシックに登録可能
日本ダービー
オークス
ジャパンカップ
有馬記念
・海外ミドルに登録可能
・海外クラシックに登録可能
・海外ロングに登録可能
天皇賞（春）
菊花賞
・海外クラシックに登録可能
・海外ロングに登録可能

ドリームチャンピオンシップ（DCS）へご招待

海外レースの同一路線に3勝すれば、DCSに出場できる。現役中であれば、年をまたいでも挑戦できるが、1つの路線に目標をしぼって挑戦したほうがよいだろう。

海外スプリント制覇
・DCSスプリント登録可能
海外マイル制覇
・DCSマイル登録可能
海外ミドル制覇
・DCSミドル登録可能
海外クラシック制覇
・DCSクラシック登録可能
海外ロング制覇
（カドラン賞制覇のみで可能）
・DCSロング登録可能

Q：矯正具を付けると効果があるんですか？
A：矯正具には、ブリンカーとシャドーロールの2種類があります。ブリンカーは、気性とゲート能力の矯正が行えるため、気性難の馬にオススメ。また、シャドーロールは、根性の能力が向上するので、臆病な馬に装備しましょう。でも目に見えてよくなるというわけではなく、基本的な能力を鍛えて解消することが必要です。

PS

鈴ものがたり

早くも終盤までのチャートを掲載！『鈴ものがたり』の世界を楽しむために活用しよう。

発売中	▶¥4,800 ▶カプコン
RPG	▶MC(1ブロック)

みなさんはこのゲームで、犬、猿を連れて歩いてますか？ 一見、タダ飯食らいに見える彼らですが、ちゃんとエサをあげて友好度とレベルを上げていけば、なかなか役に立ってくれます。特に犬が発見してくれる「お助け札」は、戦闘の必需品。バトル前などは、そのあたりをウロウロして札探しをするのもおすすめです。（焚）

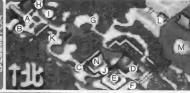
物語の終盤までを一気にチャートで攻略!!

昔話を題材に、ほのぼのとしたシナリオが展開する『鈴ものがたり』。その雰囲気と同様、ゲームのほうも全体的に難易度が低めに抑えられており、初心者でも安心してプレイできるはず。ただ、いつでもできる「釣り」や「穴掘り」に没頭するあまり、次にどこに行くべきか見失ってしまう人も、なかにはいるだろう。今回は、そんな人たちのために、物語の終盤近くまでの行動をチャートにまとめてみた。掲載しているマップには、そのイベントがどの地点で発生するかも記してあるので、迷うことはないはずだ。また、ゲームを進めるためには、すずまる自身の段（レベル）アップと、お札デッキの構築が必要となる　街道などには、かなり強い敵が出現するので、特に序盤は比較的弱い女性や子ども（ヒドイ？）と戦って、経験値を稼いでおくのがいい。

CHECK 目的を見失ったら…一休に聞け!

都のお寺（Ⓝ）の境内にいる、マッチョな一休さん。一見、肉体派に見える彼だが、原作（？）同様に知恵ですずまるを助けてくれるぞ。まずは1回、一休とのバトルに勝とう。そうすれば、彼はすずまるを友と認めてくれ、バトルに勝つごとに次に何をすべきかを教えてくれるのだ。自分が今、チャートのどのあたりにいるのか、場所を見失ったときには、ぜひ一休を訪ねてみよう。ただし、この一休、常にすずまると同じ手札とHP（の最大値）で勝負を挑んでくる。自分が強くなれば相手も強くなるので、わざと弱い手札でデッキを組むのも、必勝法の1つだぞ。

イベント発生地点MAP

スタート～終盤までの攻略チャート

基本的に、イベントはチャートの順にしか発生しないが、㉘と㉙だけは、どちらから進んでもOK。また、イベントバトルで負けた場合（③、⑤は負けても可）、再挑戦して勝てば問題なく話は進むぞ。

ゲーム スタート

No.	場所	内容
1	村	Aまで行くと、川上から桃が流れてくる。ばあ様が拾って桃太郎家（B）へ
2	村	桃太郎家（B）で、じい様が都へ包丁を買いに行く。ばあ様の頼みで、様子を見に行くことに
3	村	お札バトル解説のためのイベントバトル
4	都	Cで騒ぎを起こす殿様を発見（城へは入れず）
5	都	Dで殿様と会うイベントバトル
6	村	桃太郎家（B）で桃太郎誕生、お城（Ⓔ）へ出生届けを出しに行くことに
7	都	お城（E）で家老に出生届けを出すと、"殿様探し"を頼まれる
8	都	Fで殿様に話しかけ、Dでもう1度話しかけるとバトル開始。勝てば「桃」のかけらを持って来いといわれる
9	村	桃太郎家（B）で、ばあ様とバトル。勝つと、「桃」を入手できる
10	都	Dにいる殿様に「桃」を渡すと、お城へ帰る。今度は"花咲か爺さん探し"を命じられる
11	村	桃太郎家（B）へ行くと、桃太郎が鬼退治に出かけることに
12	街道	Ⓖで、「キビ団子」をなくして泣いている桃太郎を発見。村の中で落とした"団子探し"を頼まれる
13	村	竹林（H）にいるタツ爺さんとのバトルに勝って、「キビ団子」を入手
14	村	竹林（H）を出ようとすると、かぐや姫誕生イベントが発生する
15	街道	Ⓖにいる桃太郎に「キビ団子」を渡すと、花咲か爺さんの情報を教えてくれる
16	村	かぐや姫家（Ⓘ）に行くと、ヨサクが登場。イベントバトルへ
17	村	かぐや姫家（Ⓘ）で、じい様から花咲か爺さんの情報を入手。その後、かぐや姫とバトル
18	都	Dにいる花咲か爺さんと話すと、"コブ取り爺さんを見つけないとお城へは行かない"と、聞かされる
19	都	Jにいるコブ取り爺さんをダンスを見たあとに、Dにいる花咲か爺さんのところへと連れていく（場合によってはバトルあり）
20	都	花咲か爺さんを仲間にして、お城（E）へ向かう。殿さまに会わせてやると宴会イベント発生。その後、「鈴」を入手
21	村	かぐや姫家（I）へ行くと、求婚イベント発生。じい様とのバトルに勝つと、彼女は"月へ帰る"と告白する
22	村	かぐや姫家（Ⓘ）で、ヨサクを仲間にする
23	街道	ヨサクを連れてⓀに行くと、天狗が登場。バトルに勝つと、「隠れ蓑」を入手
24	村	かぐや姫家（Ⓘ）で「隠れ蓑」を使い、月の使者の目からかぐや姫を隠す。イベント終了後、「鈴」を入手
25	漁村	漁村のLにいる漁師とのバトルに勝ち、桃太郎を鬼ヶ島（M）へ渡す
26	鬼ヶ島	鬼ヶ島（Ⓜ）で、桃太郎の代わりに鬼とバトル
27	漁村	漁村のⓁにいる浦島太郎に話しかけると、亀を助けるイベントバトルが発生。勝利すると、竜宮城へと行けるようになる
28	都	Ⓙにいるコブ取り爺さんに鬼のダンス情報を教え、「竜宮城フリーパス」を入手
29	漁村	漁村（Ⓛ）で浦島太郎に会い、竜宮城へ。その後、乙姫とバトルに

ゲーム終盤へ

※チャート内の英字は、上のマップに対応しています。

ポイントQ&A

Q：戦闘ですぐ負けてしまって、お金があっという間になくなってしまうのですが……。なにか必勝法はないでしょうか？

A：勝負に勝つこと自体は、やはり読み合いに勝つしかないですが、とにかく段を上げてHPを増やし、判定勝ちをする、という方法もあります。また、キャラごとに使用してくるお札デッキは決まっているので、それに対抗できるデッキ（火のカードが多ければ、水のカード中心にするなど）を使うのも、ボス戦では有効ですよ。

PS2

建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!

建設重機でどつきあう異色のACTを攻略！勝ちたいヤツはこれを読めッ!!

発売中	▶¥6,800 ▶アートディンク
ACT	▶MC2(30KB)、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲーム、デュアルショック2の感圧式ボタンに対応していて、弱く押すと弱攻撃、強く押すと強攻撃になるシステム……なんですが、ずっとやってると指が痛くなるわ腱鞘炎になっちゃうわで、まさに男のゲームといった感じ。オレなどは青毛"野郎"なので、こーゆーあっつい ゲームってダイスキなのよね～。ウッフン♪ (青毛野郎)

男のあこがれ建設重機の戦い方を徹底レクチャー!!

ブルドーザーやパワーショベルといった、おなじみの建設重機を操作して戦うこのゲーム。✚キーと4つのボタンを使うだけのシンプルな操作で、誰でも豪快なバトルが楽しめるのが魅力だ。とはいえ、ただぶつかり合っているだけでは、このゲームの真の魅力を味わうことはできない。登場する重機の特徴はもちろん、タメ攻撃やガードなどを使いこなすことで、さらに奥深い戦いが楽しめるのだ。そこで今回の攻略では、このゲームの基本的な戦闘方法を伝授！各重機のタイプ別戦法もあわせて紹介していくぞ。これさえ読めば、このゲームの魅力が倍増すること間違いなしだ!!

▲いかに早くゲージをタメ必殺技を発動させるかが、勝利へつながるためのポイント

▲ボタンを押す強さで、攻撃方法や威力が変化するぞ。

バトルの基本戦術をチェック!!

ここでは、まず各重機に共通して使える基本テクを紹介していくぞ。基本といってもこのゲームではどれも重要になってくるので、まずはこれから修得しよう。

POINT1◉敵から土煙が出たら距離を保て!!

自機または敵の「ぶちギレゲージ」がMAXになると土煙が上がり、必殺技が使えるようになる。必殺技は、土煙が相手に触れると自動的に発動。もしもこれを食らえば、耐久力を30%も減らされてしまうぞ。そこで、敵から土煙が上がったら、ガードボタンを連打しながら敵の攻撃範囲から離れて、相手の「ぶちギレ」状態が終了するまで逃げ切ろう。

◀敵の攻撃範囲に入っても、ガードしていれば必殺技は発動しない。その間に逃げ回れ！

POINT2◉ガードで敵の攻撃をかわして反撃!!

敵の攻撃をガード（防御）すれば、ダメージを受けないうえに自分の「ぶちギレゲージ」を上げることができる。つまり、敵の攻撃をたくさんガードすれば、敵よりも必殺技を使う機会を増やすことができるのだ。ただし、ガードは有効時間が短く、連続使用もできないので、敵の"強攻撃に対して使う"など、ガードするタイミングを工夫しよう。

◀大型車の場合、敵に接近されたらガードで敵の攻撃をかわしつつ、有利な距離まで移動。

POINT3◉敵との距離で攻撃方法を選べ!!

[近距離]弱攻撃

近距離では、強攻撃時に敵と接触して攻撃モーションがキャンセルされてしまい、技の威力が落ちることが多い。そこで、攻撃モーションが小さく、なおかつスキの少ない弱攻撃をこまめに繰り出して敵を圧倒しよう。

▲接近しすぎると、弱攻撃すらもキャンセルされ威力が低下。

[遠距離]強攻撃

遠距離では、遠くの相手にも攻撃が届く強攻撃で戦うのがいい。とくに、タメ攻撃は攻撃力が上がるだけでなく、パワーをタメている間に、敵に近づいたり重機を敵のほうに向けることで、攻撃を命中させやすくなるぞ。

▲移動しつつパワーをタメておけば、敵もうかつに近づけない。

タイプ別戦法指南!!

ゲーム中に登場する6つの重機を3つのタイプに分けて、それぞれの有効な戦い方を伝授していくぞ。これを読んで、キミに合った重機を見つけよう！

突進タイプ ブルドーザー、ロードローラー

◉とにかく突っ込む初心者向け

ブルドーザーなどは、見た目のとおりガンガン突進して攻撃できるので、初心者でも戦いやすい。突進するときは、敵の真正面からではなく、少し斜めから突っ込んでいくこと。攻撃している間に、自然と敵の側面を突くことができるぞ。ただし、接近して攻撃ボタンを連打していると、すぐに敵の「ぶちギレゲージ」が上昇してしまう。もし敵のゲージがMAXになりそうなら、距離を置いて強攻撃をメインに戦おう。

ブルドーザー

ロードローラー

▲攻撃範囲が広く、攻撃を命中させやすい。攻撃するときに少しバックするので、壁を背にして戦わないこと。

◀攻撃がキャンセルされないので、常に高い攻撃力を維持できる。初心者は迷わずこれを選べ!!

大型車タイプ パワーショベル、クレーン車

◉強攻撃と前後移動がポイント

大型重機の場合、リーチは長いが移動速度が遅く、すばやい攻撃を仕掛けることができない。そのため、ほかのタイプの重機に近づかれると、何もできなくなってしまう。そこで、敵が近づいてきたらガードしながら後退して距離を置き、敵があとを追ってきたところに強攻撃をお見舞いしてやろう。また、車体の向きを変えずに左右を攻撃することができるので、敵と並走しながら攻撃するという戦法も使えるぞ。

パワーショベル

▲パワーをタメながら敵に近づき、アームの先がちょうど当たる距離で攻撃。敵を近づけさせるな！

▶敵に正面からぶつかれば、長いアームがつっかえ棒になって、敵の攻撃範囲に入らずにすむぞ。

クレーン車

機動力タイプ ダンプトラック、フォークリフト

◉すばやく敵の背後に回り込め

この2つの重機は、正面から敵に突進して行くと力負けしてしまうので、必ず敵の側面や背後に回り込んでから攻撃するようにしよう。とくにフォークリフトは、加速性能や旋回性能がダントツに良いので、すばやい動きで敵を翻弄することができるはず。またダンプトラックは、大きく旋回しながら攻撃する左右攻撃が強力。敵の側面に張りついて、左右の強攻撃をお見舞いしてやろう。どちらの重機も中級者にオススメだ。

ダンプトラック

フォークリフト

▲唯一、車体後部にも攻撃判定がある。バックで後部から突進し、必殺技がきたら前進で逃げる手も使える。

◀一度背後に回ったら、逃げる敵をひたすら追いかけて強攻撃！じわじわとダメージを与えていこう。

ポイントQ&A

Q：必殺技の発動に必要な、「ぶちギレゲージ」が上昇する条件を教えてください。

A：ゲージが上がる条件は、基本的には①相手に攻撃をヒットさせる（上昇率：小）。②相手の攻撃をガードする（上昇率：中）。③相手の攻撃を受ける（上昇率：大）の3つ。③の場合、どんなに大ダメージでもゲージの上昇率は同じ。したがって、弱攻撃ばかりだとあまりダメージを与えられず、必殺技で簡単に逆転されてしまう。

PS

賭博黙示録カイジ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

これを見て全イベントをチェック！ ストーリーを楽しむためのフローチャート攻略。

発売中	▶¥5,800 ▶講談社
ETC	▶MC(1ブロック)、PS(4ブロック)

「たかがジャンケン」のはずなのだけれど、実際にプレイしてみると、これがなかなか奥深い。単純なルールの裏に隠された多種多様なかけひき要素……。「限定ジャンケン」って本当に良くできたギャンブルゲームだなと、つくづく感じました。こうして、仕事の合間についついリピーターと化してしまうダメ人間な私……。 (雅)

ストーリーの流れを完全チャート化！ 隠しイベント&隠し要素もチェック!!

欲望が渦巻く会場にて、次々と発生するストーリーイベントをフローチャート化。発生条件が特殊なもの、わかりにくいものについては、「イベントチェック（発生のタイミングは、チャート内の番号に対応）」として詳しく解説しているので、そちらも参考にしてほしい。さらに、普通にプレイしていると、ちょっと気がつきにくいいくつかの隠し要素も公開しちゃうぞ。

チャートの見方
各話の後ろに表記してある「勝負×(数字)」は、その話内で消化しなくてはならない勝負回数となっている。このノルマを達成すると、次の話へつながるイベントが発生可能となるのだ。また、ストーリー上必ず通過することになる強制イベントは■■の囲みで、イベント同士のつながりとその流れは矢印で示しているので、フラグ立ての参考にしてほしい。このチャート内に表記されてない勝負は、ストーリーに影響のないフリー勝負となるぞ。

イベントチェック❶◉この場所に最も似つかわしくない人物

星が残り5個以上の状態で休憩室に入ると、これまでは見当たらなかった"桑島涼子"という女の子に会える。彼女に話しかけると、「自分を救ってほしい」と出来勝負をたのんでくる。これを受け、彼女との勝負でわざと負けてやると、エピローグのあとに彼女とのエピソードが追加されるのだ。

◀彼女の命運はプレイヤーが握っている。約束どおり負けるか、それとも……。

イベントチェック❷◉木戸の危険な作戦は成功するのか？

休憩室での新田と鈴木との交渉で「NO」を選択。そのまま休憩室から出ずにトイレに直行すると、木戸という男に会える。ここで木戸に話しかけると、「カード買占め」の作戦を持ちかけてくるので、「YES」を選択。すると、木戸が不要なカードを買占めてきてしまい、最悪の状況におちいるハメに……。

イベントチェック❸◉金がすべてのラストチャンス

カードはすべて使い切ったが、星が2個以下で時間切れとなってしまった場合、最後の救済として「星の売買タイム」に参加することになる。ここで星を3個にすることができれば、無事生還できるのだ。逆に、星を4個以上持っているのなら、星を売る側として参加して金を稼ぐことができるぞ。

勝負に役立つ!? 隠し要素を一挙公開!!

ここで紹介するのは、たとえ知らなかったとしても、ゲームをクリアするだけならば必要のない要素である。とはいえ、もっとギャンブルの醍醐味を味わいたい、さらなる高みを目指したい、と考えているプレイヤーならば絶対に楽しめるものばかりなので、ぜひ試してもらいたい。

●賭博場で軍資金を増やせ

掲示板の残り時間が3時間を切ると、軍資金をかけて「半丁」と「ちんちろりん」を行っている賭博場に入ることができるようになるのだ。賭博場の入口は、ホールマップの左下のあたり。通路の入口にいる黒服に話しかけて、聞かれた質問（クイズ）に答えられれば通してくれるぞ。

▶賭博場の入口はココだ！ 通路を塞いでいる黒服に話しかけてみよう。

●リセットプレイのペナルティ

まずはデータルームで「途中データをセーブして続行」を行ってから、リセットでゲームを終了させる。その後、先ほどのデータをロードしてみると、暗闇の中から男が現れ、リセット終了したペナルティとして、ビルの窓拭きのミニゲームをしろといってくるのだ。これを断ると、セーブした途中データは無効となり、各話の最初から再開することになるぞ。

●2回目以降のプレイでは……

イベントでの勝負では、大抵、相手が出してくるカードがあらかじめ決められている。したがって、1回目のプレイでこれを覚えてしまえば楽勝……、とはならず、1回以上クリアしたデータがある状態でプレイすると、毎回違ったカードを出すようになるキャラが存在するのだ。真のギャンブラーを目指すのであれば、"必勝"の策がない、2回目以降のプレイに挑戦してみよう。

PS

星界の紋章

A・B両パートで重要な艦隊戦のポイント解説と、エンディングまでのチャートを公開!!

発売中 SLG ▶¥6,800 ▶バンダイビジュアル ▶MC(1ブロック)

「星界」を遊ぶうえで重要な「全体のプレイアドバイス」を紹介します。じつは、A・Bルートの最終面では、敵艦隊のパラメータが、主人公の艦隊と同じ数値になるのです。だから、最終面を有利に戦うために、序盤からマメに部下のパラメータアップを優先して育てていきましょう。そうすれば、最終面もラクになるはずです。(H・O)

『星界』を遊び尽くすために役立つ最終攻略をお届け!!

今回は、「星界」のエンディングまでのチャートに加え、艦隊戦や2周目のポイントを紹介。さらに、艦隊戦の戦い方を4つに分けてピンポイント攻略していくぞ。後半は艦隊戦がメインの戦いが続くので、このポイントを覚えてクリアを目指そう。ちなみに2周目は、必ず1周目と別のルートに進むようになっている。ぜひ、2周目のプレイにもチャレンジしてみよう。

◀シナリオ攻略もいよいよ大詰め。攻略を参考にして、最終ミッションを乗り切ろう!!

CHECK エンディングの条件と2周目のヒミツとは!?

①エンディングはA・Bパートに各3つ

エンディングには、3段階のレベルがある。一番レベルの高いエンディングは、敵艦を多く破壊し、なおかつ自艦へのダメージを減らせば見られるぞ。またエンディングでは、その後の帝国の状況や、部下からメールが届くなどの演出(内容はレベルで異なる)がある。

▲部下の信頼度もエンディングに影響するので注意しよう!!

②新たな分岐が増える2周目

A・Bどちらかのパートでエンディングを迎えると、2周目に新たな分岐が発生する。ここでは、その分岐が発生する条件を紹介するぞ。2周目を遊ぶときの参考にしてほしい。

Aパート
【[illegible]】ハリーかフォンコデールを部下にして、Bパートをクリアすると出現する。
【破壊】Bパートの「ランドクリフ」で、予備雷撃をしていなければ出現する。

Bパート
【ハイド門】Aパートをクリアしているときのみ、「ハイド門」のシナリオが微妙に変化する。

ゲーム終盤までのチャート&艦隊戦のポイントを徹底攻略!!

ここからは、前回の攻略で紹介できなかった、ゲーム後半部分のチャートを公開する。それにあわせて、後半で頻繁に発生する艦隊戦のポイントも解説するぞ。ピックアップしたポイントは、どれも艦隊戦を有利に戦える必勝テクニックばかり。しっかりチェックしよう。

◉艦隊戦を始める前に

戦闘を始める前の、艦隊編成のポイントにも触れておこう。重要なのは部下の能力を生かすような艦の配置をすることだ。例えば、操艦の高いキャラを戦列艦中心の艦隊にしてやれば、機雷がたくさん使えるうえに命中率も上がる。ミッションクリアがラクになるぞ。

◀突撃の値が高いキャラは、回避率が高いので艦隊の先頭にオススメ。突撃部隊の先頭・配置しておこう

1 戦力は分散させずに1艦を集中して撃破していこう!!

まず、戦闘の基本は1艦を集中してたたくことだ。ある程度ダメージを与えたら退却させ、次の艦で攻撃するというパターンを繰り返せば、比較的軽傷で敵艦を撃墜できるぞ。バラバラに分散しないように、うまく移動指示を出してやろう。ただし、各部隊は編成や空間状態によって、進行スピードに差が出てきてしまう。ある程度離れてしまったと思ったら移動目標ポイントを進行方向と対称位置にして、バックさせるのも重要なのだ。

▲攻撃するときは、必ず集中して艦隊を向かわせよう。

2 「積極雷撃」を命令し、機雷でドンドン攻撃させよう!!

次に重要なのは、各部隊への雷撃設定。戦闘はリアルタイムなので、状況にあった機雷の発射を命令するのは難しい。そこで、雷撃設定を「積極雷撃」にすることをオススメする。なんといってもこの命令の利点は、敵が発射した機雷を、機雷で撃墜してくれることだ(自分で狙うのはとても難しい)。しかも、的確な距離から機雷を発射してくれるので、ムダも減らせるぞ。攻撃・守備の画面で頼りになる命令なのだ。

▲機雷を上手に使えば、直接戦わなくても敵を全滅させられる。

3 隊形の使い分けが戦闘時の勝率をアップさせるぞ!!

戦闘時に注意したいのは「掩蔽」の隊形。この隊形は、前列の3艦すべてが攻撃を受けてしまうため、艦隊が撃墜されるスピードも速くなってしまう。そうすると旗艦に攻撃を受けやすく、部下も勝手に退却してしまうこともあるのだ。逆に、敵艦隊が「掩蔽」隊形になったら攻撃のチャンス。「突撃」隊形にして、一気に撃墜を目指そう。

◀突撃隊形は、いきなり旗艦を撃沈される可能性がある
◀掩蔽隊形だと、このように一度に大ダメージを受けてしまうのだ。

4 艦数が減ってきたら旗艦を守るように配置をチェンジさせよう

意外と忘れがちなのが、戦闘中に艦隊を編成できるということ。これはかなり重要なポイントで、編成1つで艦隊を持ち直すことも可能なのだ。ある程度艦が撃墜されたら、旗艦の前に耐久度の高い艦を配置し直してやろう。そうすれば、2〜3回の戦闘を持ちこたえることも可能になる。時間を稼ぐのが目的のミッションなどで役に立つぞ。ただし撃墜されてしまうと、部下の信頼度が大幅に下がってしまう。ムリだと思ったら撤退させるのも大事なのだ。

エンディングまでのチャート表

Bパート(前回の「セカンド」から)

- 工作
  - ハリーがいた場合 → [illegible]
  - ハリーがいない場合 → [illegible]
- ランドクリフ
- ハイド門
- 突入
- スポール
  - スポール艦隊の生存率が50%以上 → [illegible] → サード → 門の番人
  - スポール艦隊の生存率が50%未満 → [illegible] → サード → 門の番人
- Bパートエンディング
- (総[illegible]が最高レベルの場合) → スペシャルBパートエンディング

Aパート(前回の「[illegible]」から)

- 威力偵察
- 幻炎作戦
- コンバルサ
- ロブナス
- 遭遇
- 出現
- マーティン
- 第十三艦隊
- 決戦
- Aパートエンディング
- (総[illegible]が最高レベルの場合) → スペシャルAパートエンディング

今回のチャートは、Vol.145で公開したチャートの続きになっている。Aパートはゴースロスを助けた場合、Bパートはゴースロスを助けなかった場合のルートを指すぞ。自分の進めているルートがどちらに該当しているか、改めてチェックしておこう!!

RAYCRISIS（レイクライシス）

PS

『レイクラ』攻略第３弾!! 今回は、凶悪な強さを誇る２体のボスを大攻略するぞ!!

発売中 STG	▶¥5,800 ▶タイトー
	▶MC(1ブロック)、PS(14ブロック)

今回の記事のとおり、前作の自機R-GRAYⅠとR-GRAY２が使えるわけですが、なんか、『レイクラ』のWRシリーズに慣れてしまうとかなり戦いづらいですよね。攻撃方法は変わらないんですが、自機とロックオンサイトの距離が固定というのは非常にツライ。前作は、よくこれで戦ってたな～という感じ。　（青毛野郎）

超難関のラスボス攻略＆隠し要素を一挙に大公開!!

アーケード版の完全移植である「オリジナルモード」に細かいルール変更を加え、より白熱したスコアアタックが楽しめる、『レイクラ』の「スペシャルモード」。今回の攻略では、前回に引き続きこのモードを徹底解説！　ゲーム終盤に登場する、２体のボスの攻略法と稼ぎどころをピックアップして紹介していくぞ。さらに、隠し要素の出現条件もバッチリ公開しているので、しっかりチェックしてほしい。また、全日本「レイクラ」選手権の情報もお見逃しなく！

▲ラスボスは凶悪な強さ。だが、倒さないとスコアは表示されないぞ！

隠し要素の出現条件を大公開!

PS版の「レイクラ」には、前作の機体でプレイできるなど、豊富な隠し要素が存在する。ここでは、その出現条件を一挙に大公開！　基本的には、どの要素も各モードをクリアしていけば登場するので、まだクリアできていない人は、隠し要素を出現させるためにも、ぜひクリアを目指してがんばってほしい。

1●前作の機体でプレイ!

ＷＲ-01Ｒ、ＷＲ-02Ｒ、ＷＲ-03の３機種で、それぞれ「オリジナルモード」の真のボスｉｎｆｉｎｉｔｙを倒してゲームをクリアすると、前作『レイストーム』の自機、Ｒ-ＧＲＡＹⅠとＲ-ＧＲＡＹ２が選択できるようになるぞ。

2●「Art Gallery」でCGゲット!

「スペシャルモード」をクリアすると（機体はどれでもＯＫ）、「ＯＰＴＩＯＮ」の「ＧＡＭＥＭＯＤＥ＆ＭＡＴＥＲＩＡＬＳ」にＣＧギャラリーが追加される。ＣＧは全部で15枚。すべてのＣＧを集めるには、４回クリアする必要があるぞ。

3●ボムが無限に使用できるモード

ポケステにダウンロードして遊ぶ「ポケットレイ」。これをクリアしたデータをロードすると、ボムが無限に使用できるようになるぞ。なお、この設定は「ＯＰＴＩＯＮ」の「ＧＡＭＥ ＣＯＮＦＩＧＵＲＡＴＩＯＮ」で変更できるぞ。

ラスボス攻略

……タイプすると……体のボスとの連戦に突入……攻撃を仕掛けてくるので、倒すことも……稼げるところではキッチリ稼いで、ハイスコア……

BOSS1 dis-human

このボスは、第１形態時は無敵なので、自動的にパーツが外れるまで回避に専念しよう。ちなみに、コイツの出すブラックホール弾は、ロックオン攻撃で破壊可能だ。

◉ボムはレーザー放射時に!!

このボスで稼ぐなら、極太レーザー放射時のばらまき弾をボムで巻き込むのがベスト。ハイスコアを目指すなら、あらかじめ極太レーザー発射口に７～８回ロックオン攻撃しておこう。そして、ボスのばらまき弾をできるだけ引きつけてからボムを使えば、かなりの高得点をゲットできるぞ。また、ＷＲ-03なら第１形態からとにかくロックオンをつないで、255ＨＩＴボーナスを狙っていこう。

▶レーザーの放射に合わせて少しずつ画面左に移動。敵の弾を引きつけてボムを発射！

◉ボム使用後は本体を攻撃!!

極太レーザー放射後、ボスは左右に大きく移動しながらレーザーをばらまいてくる。最初は十分かわせる弾数だが、戦闘が長引くとレーザーの数がドンドン増えていき、回避が非常に困難になってくる。そこで、ボムで１回稼いだら、そのあとはひたすら本体を攻撃して、早めに決着をつけるようにしよう。ちなみに、侵食率の１桁目が０のときにボスを倒すと、スコア２倍アイテムが出現するぞ。

◀こうなってくると危険。すばやく敵を倒して、次のボス戦に向けて自機を温存しよう。

BOSS2 infinity

「オリジナルモード」では、５回以上コンティニューすると出現しない真のラスボス。序盤のばらまき弾と、ビットの攻撃パターンを覚えることが重要だぞ。

◉ 3回目のばらまき弾に合わせてボム

このボスは、戦闘開始直後にいきなり極太レーザーを放射しながら回転して攻撃してくる。しかも、多量の弾をばらまいてくるので、大きく左回りに動きながら、敵弾を回避しよう。このとき、３回目のばらまき弾に合わせてボムを使えば得点を稼げるぞ。ただし、ボムを使うと、必ず巨大なブラックホール弾を発射してくるので、ロックオン攻撃の連射で動きを鈍らせ、その間に回避しよう。

▶得点を稼ぎたいなら、とにかく３回目のばらまき弾まで自力で攻撃を回避してボムだ！

◉ビットを利用してレーザー回避!

ボスが出すビットは、前衛の４機が大量のミサイルを連続発射してくるので、左右に移動しながら回避。後方２機のビットから出るレーザーは、前衛のビットに当たると途切れるので、そのスキを利用して回避しよう。ただ、先に前衛のビットだけを破壊してしまうと、レーザーを回避する手段がなくなってしまうので注意。また、ビットはボムでまとめて破壊すると高得点。ゲージがたまっているなら狙おう。

◀敵がレーザー攻撃中、ランダムで全方位弾が出現。こちらの回避も忘れないように！

緊急告知 究極のウラワザ発覚! 大会ルールを一部変更し 全日本RAYCRISIS選手権再開催!

なんと、「スペシャルモード」のスコアがカンタンに10億点になるウラワザが発覚!!　その条件は、次のとおり。①１度もフルロックオン攻撃をしない。②侵食率100%でクリア。この２つの条件を満たすと、クリア後の集計画面でスコアが10億点になってしまうのだ　このため、以前募集した「全日本「RAYCRISIS」選手権」で、このウラワザを使用した10億点獲得者が続出！集計が不可能になってしまった。そこで今回、このウラワザの使用を禁止して再募集することになったぞ。上で紹介したウラワザの使用禁止以外、ルール変更はないので、参加しそこねてしまったという人も下の応募方法をよく読んで、ふるって参加してほしい。なお、前回の集計でこのウラワザを使用していないものは今回の集計に引き継がれるので、より高いスコアが出た場合のみ「再」と明記して再応募してほしい。

大会ルール ①「SPECIAL MODE」でハイスコアを競う。②難易度は「EASY」以外から選択する。③機体はどれを選んでもＯＫ。④PASSWORDが表示されない設定での記録は不可 ⑤上記のウラワザは使用不可

応募方法 １人につき１記録（１機種）のみ応募可（前回応募者のみ再応募可）。ハガキに、①郵便番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤職業、⑥電話番号、⑦申請記録（欄外参照）を明記し、〒101-8305 ㈱メディアワークス DPS「レイクラ」リベンジ係まで

賞品 入賞者上位３名には、認定カップと「レイクラ」ロゴ入りＰＳ２を贈呈

しめ切り▶ ６月22日必着

※発表はVol.149にて！
※記録の申請方法は、欄外をご覧下さい。

記録の申請方法 記録が出たら、まずメモリーカードにセーブ。「OPTION MODE」▸「MEMORY CARD」▸「PLAYER NAME」で応募する記録を選び、下にある「PASSWORD」を選択。応募したい記録の、Ａ.機種名（ＷＲ-01Ｒ、ＷＲ-02Ｒ、ＷＲ-03のいずれか）、Ｂ.スコア、Ｃ.PASSwa.（パスワード）をハガキへ正確に記入しよう。パスワードは英数字を区別するため、英語（濃い緑色）と数字（薄い緑）に色分けされているので、「2」と「Z」などを間違えないように注意しよう。

ウラワザデータベース 凝縮版

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をくわしく書いて、下記のあて先まで！　封書でもOKだけど、なるべくハガキで送って下さいな。採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうぞもちろん、FAXでの投稿も大歓迎！

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX 03-5281-5232
24時間受け付け中!!

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥8,000分の商品券
50	¥6,500分の商品券
20	¥4,500分の商品券
0	¥2,000分の商品券

今号の採用者：LV80（1名）／秋田県　戸澤智昭くん。LV50（1名）／東京都　芹沢仁志くん。LV20（2名）／大分県　宮崎昭則くん、富永秀朗くん。

LV50 パカパカパッション2

★隠し要素が一発でオープン

「パカパカパッション２」のナイスな小ワザをご紹介。１つ目は隠し曲出現コマンド。まず、「マニアック」をセレクトしたら、L2＋R2＋㋛でゲーム開始。普通ならシビアな条件（パーフェクト80%以上など）をクリアしないと出現しない隠し曲が、曲をクリアするだけで出現するぞ。２つ目は「シルバーモード」のアーケード版。「シルバーモード」の説明画面で、L2＋R2＋㋛を入力して説明をキャンセル。成功するとSEがなってアーケード版に変化するぞ。

▲ただクリアするだけで隠し曲が出現!!

◀この画面でコマンドを入力すること！

LV80 ブレスオブファイアⅣ　うつろわざるもの

★謎の武器・防具＆資金無限増殖!!

「ブレスⅣ」の注目ネタをチェック！　まず、「グーの火山」にある鍛冶屋で、何でも構わないから防具を作ってもらう。次に、ダンジョンから出ずに、敵とエンカウントして戦闘に突入。戦闘中に「アイテムコマンド」を選択したら武器装備を変更する。このとき、R1でカーソルを一番下まで移動させると、「保険」という武器が表示されるので選択しよう。この武器の攻撃力はゲーム中最強で、売値は16542ゼニーにもなる。ちなみに、謎の防具もあるぞ。

▲カーソルを動かすと、見たこともない武器が…。

◀コレを繰り返せば、アッという間に大金持ち!!

LV20 グラディウスⅢ＆Ⅳ　～復活の神話～

★まだまだあった小ワザ

◀こんな感じで新たなメニューが出現。

▶フルパワーアップ状態でプレイ可能だ。

３号にわたってネタを引き延ばすのも何ですけど、「グラⅢ＆Ⅳ」の小ワザをチェック。まず、どのような条件でも構わないので１周クリアするか、プレイ時間が10時間を超えると「ボスラッシュモード」と「エクストラエディット」が追加されるぞ。また、ステージ10のラスボスの弾を喰らうと、エクストラステージに飛ばされてしまうのだ。

LV20 賭博黙示録カイジ

★謎の労働!?

独特の世界観がウリの「賭博黙示録カイジ」に、変わったウラワザが見つかったぞ。方法は簡単で、勝負に負けたらリセットを押すだけ。すると、「労働を引き受けますか？」という謎のメッセージが表示される。ここで、「Yes」を選択すればミニゲームが始まり、見事クリアすればセーブポイントからやり直せる。「No」を選ぶと……。

▶こんな不気味なメッセージが……

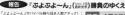
◀…ひを選んで労働を断ると……!!

※読者によるPSゲームバトルを開催中！

DPSコロシアム

真の強者が集う戦いの場を提供！

読者がPSで出した記録を競い合ってもらうコーナー、「DPSコロシアム」。このコーナーを読者のみんなにより一層楽しんでもらうため、特別企画を目下計画中だ。詳しいことは次号以降でお知らせするので、どうぞお楽しみに！

報告　『ぷよぷよ～ん』（Vol.138 最終発表）勝負のゆくえ

「ぷよぷよ～ん」（サバイバル勝ち抜き人数アタック）の種目では、入賞者の送ってくれたメモリーカードを、メーカーにも協力してもらって詳しく調べさせてもらった。その結果、多数の失格者が出る残念な結果になってしまった。通常のプレイではありえない、特殊なデータ改造を行っても、遅かれ早かれバレるのだ　絶対にやめよう！

最終的な上位5名の入賞者

順位	氏名	記録
優勝	前田健太郎（福岡県）	100人抜き 14連鎖
2位	浜下裕一（神奈川県）	98人抜き 9連鎖
3位	高田明弘（埼玉県）	95人抜き 14連鎖
4位	主代知之（北海道）	95人抜き 13連鎖
5位	後藤誠幸（大分県）	94人抜き 11連鎖

注意　今回の経緯

今回の「不正」について、編集部がどのように処理をしたのか、簡単に説明しておきたい

まず、応募の段階で、明らかにあり得ない記録と思われたものは、本人に電話連絡するなどして、不正が確認されたものを失格とした

次に電話連絡などで確認できず、メモリーカードを送ってもらったものについても、再度記録の確認を行い、メーカーとも連絡、協議の上、メーカーでセーブデータを解析してもらい、改竄などの不正が確認されたものは失格とした

このように、当コーナーの記録確認は厳重に行っている「正しい記録申請」をお願いしたい

正式募集の紹介▶キミの記録も募集中!!

記録申請の方法
記録の申請はハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごと違う）」を書いて送るだけでOK。

申請ハガキのルール
原則として、申請記録は官製ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便せんなども認めているぞ。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受けつけないので、注意しよう。

申請時の注意点
同じ人が同じ種目に再申請する場合、「～回目の申請です。前の記録は～です」と書きそえること。イラストや当コーナーへの意見をそえてくれてもかまわないぞ。

エントリーのルール
記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため“編集部から通知があった場合のみ”申請記録の証拠になるメモリーカードかビデオテープを送ってもらう（確認後に返却する）。詳しい送り方は通知のときに説明するのでご安心を。

急げ！ 鉄拳TAG TOURNAMENT

ルール
タイムアタックモードでオールクリアタイムを競う　使用キャラは最初から選択できる20人の中の誰を選んでもOK。キャラのチェンジも、自由に使ってくれてかまわない。記録の集計は全キャラ共通で行うぞ。

申請記録
「鉄拳TT・ルール1」と明記して「タイム　使用キャラ」を書こう。もし余裕があったら、攻略に使ったワザについても書きそえよう。スゴい記録を期待しているので、がんばってプレイして、好記録をたたき出そう！

●記録確認にメモリーカード使用
●しめ切り▶６月20日消印有効

急げ！ 鉄拳TAG TOURNAMENT

ルール
タイムアタックモードでオールクリアタイムを競うのだが、この種目では記録集計をキャラ別に行う。使用キャラは隠しキャラもふくめ、誰を使ってもOK。ただし、プレイ中のキャラのチェンジは禁止なので注意

申請記録
「鉄拳TT・ルール2」と明記して「使用キャラ　タイム」を書こう。もし余裕があったら、攻略に使ったワザについても書きそえよう。なお、ルール1と2は、それぞれ集計を別に行うので、注意すること！

●記録確認にビデオテープ使用
●しめ切り▶６月20日消印有効

挑戦の受け付けは…（掲載予定：６月20日消印有効まで▶７月28日発売号で発表）
〒101-8305（株）メディアワークス「DPSコロシアム係」まで

●Vol.143のオリジナルグッズ当選者：リノアのマグネット・遠藤聖子（香川県）、ティファのマグネット・生田泰浩（兵庫県）、アグリアスのマグネット・高松広実（北海道）。たくさんの応募、ありがとう！　●※1：申請記録が不正とみなされて失格になる場合は、必ず読者に手紙（または電話）で通知を送っている。通知がない場合には公認ということなので、ご安心を。

報酬　参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に1000円」、49～20人で「1位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で１名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

Jリーグ実況ウイニングイレブン2000はじめて物語

サッカーファン待望のシリーズ最新作がついに登場する！　この『Jリーグ実況ウイニングイレブン2000』(以下『Jリーグ2000』)は、名作として名高い『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン４』のシステムを継承した由緒正しき本格派サッカーゲーム。その魅力を、プレイするときのコツを交えて紹介していこう！

まんが／岩瀬さとみ

パスワークにフォーメーション！本格派サッカーを楽しみたいのならこれだ!!

▶ボールを持ちすぎると取られやすくなるなど、サッカーのセオリーが再現されています。

●コナミのPSサッカーシリーズ最新作ついに登場！

コナミのサッカーを題材にしたＰＳのソフトにはいくつかの流れがあります。国内のクラブを題材にした『Ｊリーグ』シリーズと各国のナショナルチームを題材にした『ワールドサッカー』シリーズ、このほかにもNINTENDO64から移植された、サクセスモードつきの『実況Ｊリーグ1999パーフェクトストライカー』があります。このうちの『Ｊリーグ』シリーズの最新作に当たるのが今回紹介している『Ｊリーグ2000』なのです。とはいえ、システム内容やゲームバランスなどの点から見ると、直接的な前作はシリーズ最高傑作といわれた『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン４』だと言い切っても構わないでしょう。もっとも、『パーフェクトストライカー』を除く２シリーズは基本システムがとても似通っているのですが……。

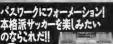
●『Jリーグ2000』はどんなタイプのゲームなのか？

サッカーを始めとするスポーツをゲーム化する場合、大きく２つのアプローチ方法があります。ゲームとして遊ぶためにエンタテインメント性を追求した"サッカーゲーム"と、サッカーの魅力をストイックに追求した"サッカーゲーム"です。この『Ｊリーグ2000』は間違いなく後者です。ダッシュドリブル中に急に止まるとボールを追い越してしまったり、トラップミスをしてしまったり、パスカットに成功しても大きく弾いてルーズボールにしてしまったり、自陣深くで敵から奪ったボールを無理な体勢のままクリアしようとしてタッチを割ってしまったり……。実際のサッカーで見られるこれらの現象がしっかりと再現されているのです。ただ、だからといって「ゲームとして楽しめない」というわけではありません。むしろ反対なのです。

パスワークにフォーメーション！本格派サッカーを楽しみたいのならこれだ!!

その2

▶戦術はプレイヤー好みに細かく設定できるので、理想のクラブ作りが簡単にできます。

●リアルでありながらゲームとしての魅力も大！

このゲームはポジションや積極性などを選手ごとに細かく設定することができます。その上、各種の操作によってさまざまなテクニックを使えるため、サッカー好きにはこたえられない作品といえるでしょう。ワンツーパスやスルーパス、ポストプレイ、ループシュートなども簡単に狙えますし（成功するかどうかは別問題ですが）、敵COMも「パスされたボールをはたいて、自分はすぐにゴール前に走り込む」といったプレイを使ってきます。それに伴い、操作方法(操作感覚)も微妙に変わりました。例えば、センタリングに対してヘディングシュートを狙うときなど。これまでは□ボタンをあらかじめ押しておき、自動的にシュートすればよかったのですが、この『Jリーグ2000』ではシュートする前にポジション取り（相手を振り切ったり、相手の前に出る）をし、その後に□ボタンでシュートする形になったのです。今までの感覚で□ボタンを先行入力すると空振りしてしまうので注意しましょう。

このゲームではフォーメーションや戦術、それに前(後)掛かりといった要素もプレイ中に自在に変えることができます。状況に応じて戦術を変えられるということは、実際のサッカーをくわしく知っている人ほど、その知識を有効に活用できる（＝ゲームでも勝ちやすい）ということです。もちろん、戦術などをくわしく知らない人でも問題なく楽しむことができるので安心してください。各クラブのポジションや戦術は実際のデータを基に作られていますから、デフォルトのままでも十分に戦えるからです。慣れてきたり、不満に思った時点で初めて変更してみればいいでしょう。守備に関しても同じことです。

パスワークにフォーメーション! 本格派サッカーを楽しみたいのならこれだ!!

その3

▶ケガには黄色で表示される軽傷と、赤色で表示される重傷の2つのランクがあります。

●J1とJ2の計27クラブが実名で登場!

舞台となるのは今シーズンのJリーグ。リーグモードでは27クラブの中から好きなクラブを選んで過酷なリーグ戦を戦っていくことになります。J1のクラブなら優勝が目標ですが、J2のクラブの場合は優勝と同時にJ1昇格(2位以上)が目標となるのです。J1の下位2クラブとJ2の上位2クラブが自動的に入れ替わるため、優勝争い以外にも見どころがある訳です。シーズン終了後にもプレイを継続することができますから、長くプレイしていくうちにJ1とJ2の所属クラブが現実と変わってしまうところがまた、このモードの魅力といえるでしょう。このほかにも、カップモード(全クラブ参加のナビスコカップのほか、地域別に戦うカップ戦も用意されている)やスペシャルマッチ(オールスター戦)なども用意されています。

●ケガという新要素によりリーグ戦に波乱が……?

今回、初めて導入されたシステムの1つにケガがあります。危険なスライディングやタックルをモロに受けると、その選手がケガをしてしまうのです。軽傷の場合はその試合中、能力が下がったままになります。そして重傷ならケガが治るまで試合に出られなくなるのです(もちろん、その試合にはもう出られません)。リーグ戦などを戦っているときに主力選手が重傷になると、その後の展開がガラリと変わる可能性がある訳です。それを逆手にとって、得点王争いのライバルなどをわざと重傷に追い込むことも可能です。「レッドカードをもらっても、元が取れる」と思えば狙ってみるのもいいでしょう。あなたの良心次第ですが……(笑)。

ちなみに、「ケガをしない」という設定もできますので、不安な人はこの設定でプレイするといいでしょう。

ポイント③
攻守レベル

通常時に使うのはムズイのでとりあえずコーナーキックなどのセットプレイで使用するコトから始めよう

セットプレイ時は とりあえず L2＋◎ 又は ◎×5!!

◎← →◎

ポイント④
移籍

選手の移籍は自由自在!!!

自分の好きな選手を好きなチームで活躍させるコトが可能!

ヨロシクー!

さらにプレイヤーが自由に選手をエディットできる!!!

その選手も移籍が可能だ!!

やろうと思えばすべてエディット選手のチームもカンタンにできてしまうのだ!!

ポイント⑤
リアル

このゲームはとにかくリアル!!

敵に囲まれた苦しい体勢でキックをしてもミスが多い

セットプレイでのヘディングなどもトレーニングモードで練習あるのみだ!!!

エイ

システム的な不満はセーブロード等の細かい点をのぞいて一切ナシ!!!

本格サッカーゲームとしては操作が複雑になるのはしかたないだろうし……

が、こんなにムズイのにチュートリアルモードがないのはちょっと……

育成モード又はサクセスモードさえあれば完璧なのに!!!

システムはこのままで能力値のとび抜けたヒーローの活躍するシーンがあれば盛り上がるしね!!

まぁでもシステムはすでに世界標準!!

最初はCOMに負け続けても練習する根性があるなら……

絶対オススメ!!!

まぁ日本人として忘れちゃいけないものとしてその他に駄菓子屋のババアの顔とかもあるけどね!

?

なんちゅーか子供を信じていないあの怖い顔は忘れられないよね!!

ねっ……ていわれても…

お姉さんは何が日本人?

何って……

上半身は着物だけど下半身はTバックの形だ――!!!

はずかし～

う――ん

そんなに煮えきらないお姉さんは!!!

▶トレーニングモードのメニュー。敵が出てこないので、気の抜けた練習になりがちです。

●上級者だけでなく初級者へのフォローも期待!

過去のシリーズを振り返ると「特定方向からのシュートに反応しきれなかったGKが、反応できるようになった」とか「それまで強力だったスルーパスが通りにくくなった」というように、ゲームバランスの面で進化し続けていることがわかります。事実、今作でも「DFの反応がよくなり、浮きスルーが万能ではなくなった」などの修正が試みられていますし、COMが操作している味方の動きがさらにスムーズになり連携プレイが気持ちよく決まるようにもなっています。ただ、これらはシリーズをやり込んだプレイヤーは素直に喜べるものの、初級者にとっては逆に「点が入らないのでつまらない」という感想を持つことにもなりかねません。多彩なプレイが可能になっている反面、操作が複雑だったり（使用ボタン数が多い上に、2つ同時押しが求められることもあります）、COMが賢いゆえに難易度が高く感じられたりするからです。同時に、初級者に対するチュートリアル要素の少なさも気になるところ。練習用のモードこそ用意されていますが、自由度が高すぎて「プレイヤーが意識してシチュエーションを設定しないと、効果が期待できない」内容になっているからです。細かい練習メニュー（ワンツーパスの使い方、スルーパスを決めるタイミング、ループシュートの使いどころ、効果的な選手切り替えの仕方、プレスの掛け方など）があれば楽しみながらこれらのテクニックを身につけられると思うのですが……。その際、能力の高い選手で操作を覚えた方が効率もいいでしょう。「J3（オリジナルのリーグ）の練習生となり、移籍できる選手に成長するのが目的」といった内容のサクセスモードもプレイしてみたいものです。

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】
ぬりえの時間

左ん プロフィール グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。最近は母性がみちみちに余っているとか。マザァ———！

イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI
電撃コラムス

今年も梅雨の時期が到来。ジメジメしたイヤな陽気は、ホットな内容満載のココを読んで吹っ飛ばしちゃえ!!

★DPS
家庭の医学

みなさんは、いかなるときに最も集中されますか？　上記のプロフィールに「ドット絵師」とあるように、ワタクシ、ドット絵を描くのが大変好きな人でして、ときおりモノスゴク集中してしまうのです。何時間も飲食せず、トイレにも行きません。不思議なもので、食欲や尿意はガマンすると一時的におさまります。しかし、何度目かの尿意の波が押し寄せたときには、膀胱がハレツしそ～になっています。この状態でトイレに行くと、**尿タイム**がいつもより長くておもしろいですよね。

イエ、おもしろがってはいけないのです。尿意をガマンするのがクセになると、いつの日か膀胱炎になるかもしれません。膀胱に長時間尿を保管していると、尿の中のバイ菌が増えます。そんなところにいつまでも閉じ込められていては、バイ菌だってヒマなのだと思います。ふだんはへいちゃらでも、カゼなどで体の抵抗力が弱まっていると、この増えたバイ菌に負けてしまうというしくみです。

膀胱炎になると、残尿感がひどくトイレから出た直後にまたトイレに入ってしまうほどです。**一生トイレから出られない呪い**をかけられた、中世のお姫さまの気持ちです。そのうえ排尿時には痛いですし、さらに悪化すると血尿が出ます。血尿は、「多忙なクリエイターから日常的に出るもの」と思われがちですが、実はナースがあわてるほど深刻な病状です。膀胱炎になったら、すぐにお医者へ行って悪化させないことはもちろん、何より日頃からすみやかにトイレに行くようにして、予防することを心がけねばなりませんね。

それに、ギリギリまでガマンして、トイレに行こうとしたとたん大切な電話が入ったりしたら、社会的にも危険な状態です。膀胱炎にならないためにも、会社で**エンガチョ**されないためにも、お母さんに替わって私がみなさんに注意しておきます。いっそ、みなさんのお母さんになれたらと思います。もう、この子ったら！　早くおトイレ行きなさい！

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓眞近況 サーバーの設定がやっとのことで基本的に終わり、これからまた本格的に次の仕事。こんなもん6月中に終わらせるなんて絶対無理だ。くそ。

★PS2とシミュレーションの微妙な関係

発売前から大変な盛り上がりを見せ、なおかつハードがバカ売れであるにも関わらず、ソフトは、飛ぶ鳥を落とす勢いのＤＶＤ業界を除けば、いまいち盛り上がらないようにも見えるＰＳ２。考えてみれば、ＰＳＩのソフトが実はＰＳ２で動いているうえに、「マトリックス」や「タイタニック」ともＰＳ２ソフトは戦うわけだから「ＰＳ２はその互換性ゆえに、ソフト不足に悩まされることはないが、反面、新作ソフトも技術的にもこなれて強力なＰＳソフト（に加えてＤＶＤソフト）と戦うことになり、ある意味、苦戦する」という予想は、やはり正しかったのだという印象はぬぐえない。また、ＰＳ２ソフトは、画面の美しさはＰＳＩのソフトとは比較にならないのだが、実際に動いているものを見ないと、その違いがわかりにくかったりもするし、さらにＰＳ２の開発がイロイロな意味で難しいこともあって、ソフトのインパクトやアピールという面でも、苦戦をするのも仕方ないかなあと思ってしまうのだ。

「ＰＳ２の高性能を使いこなしたソフト」が出てくるのには、多分、今年の秋以降だろうから「圧倒的な差」を感じるようになるのは年末ぐらいのお楽しみだろう。タイトルはあまり言えないけれど編集部で見たサンプルソフトでいくつか「これは！」と思ったものもある。もしかしたら夏頃には片鱗が見えてくるかもしれないが、今年の夏は「ＦＦ」と、「ＤＱ」の夏。注目を集めるのは難しいのかもしれない。

と、まあそんな話はともかくとして、その圧倒的なパワーの中核になっている（と宣伝される）ＥＥ、すなわちエモーション・エンジンの話。

エモーション・エンジンはＳＣＥによると「情感まで表現しうるような物理的なシミュレーションを行うことができるレベルのプロセッサ」なのだが、これ、改めて読むとトンデモナク抽象的でわかりにくい表現だよね。これまたワケのわからない言葉だけど、言いかえれば、マルチメディア（音や画像）の処理に適した特殊な命令を大量に搭載し、高速に処理できるカスタムプロセッサということだ。この「マルチメディアの処理に適した特殊な命令」ってのも、またわかりにくいが、ようは絵とか音を処理するためにはコンピュータの一般的な命令より、ちょっと特殊なタイプの命令の方が適していて、なおかつ「行列演算」とかそういうモノが直接実行できると大変ありがたい。で、そういう命令がたくさん用意されているのがＥＥの絶対的な特徴……と言いたいところだが、実はＡＭＤという会社のＫ６というＣＰＵとか、インテルのペンティアムＭＭＸ以降のＣＰＵにも、そういう命令は用意されているので、実はＥＥの専売特許ではなかったりする。ただ、ＰＳ２のＥＥほど強力な命令が多数用意されているものは現在のところはないので、その意味では「最強ＣＰＵ」なのかもしれない。

先に書いたＥＥの紹介文を平易に書き直せば「短い時間でとってもたくさんの面倒な計算ができます。そして、それは今のところ世界最強です」という話なわけだ(笑)。では、そんなパワーを、ＥＥはＰＳ２で何のために使うのか？　画面の解像度だけを見れば、ＰＳＩからＰＳ２で縦が２倍、横が２倍。総計４倍となるが、この画面はＧＳが扱う範疇なのでポリゴン数がバカみたいに増えない限りは、あまり計算能力が必要になるわけではない。それでは、画面のＩ秒あたりの枚数はどうなのかというと、ＰＳＩのときには標準は秒30フレーム（枚）だったのが、ＰＳ２では標準が秒60フレーム（枚）になり、単純に２倍の処理能力が必要。ポリゴンの数を増やしてさらに時間が倍になってと考えても、せいぜい４倍ぐらいの能力があれば十分という計算が出てきてしまう。今までのゲームをやるだけならば、ＰＳＩにちょっとパワーがついたぐらいで十分で、ＰＳ２の能力（どう見ても10倍以上）は大げさ過ぎることになってしまう。

じゃあ一体何に使うんだ……というと、これが実は全然違う。一番わかりやすい例を挙げれば、フライトシミュレータ。今までのＰＳＩのフライトシミュレータは露骨な表現をするならウソだらけというか、ウソをつかざるを得なかった。というのも、飛行機は当然複雑な乗り物で、飛行中の方向や速度、さらには高度で飛び方や操縦桿の利き方は変わってくるし、さらにエンジンも高度でパワーは変化するし、空気の流入口の角度でもパワーは当然変化する。でも、そんな複雑な要素は、Ｉ秒飛ぶために５分計算してもいいならいざ知らず、リアルタイムには絶対に計算できなかった。だから嘘をつかざるを得なかったわけだ。ところが、ＰＳ２ではこれが、本物とはいかないまでも、かなりのレベルでシミュレートできるようになったわけだ。

当たり前の話だが、このシミュレートという作業は、フライトだけではない。たとえば『ＧＴ』で考えてみても、ＰＳ２ならエンジンの特性やトルクはもちろん、タイヤの磨耗まで計算してリアルに再現することも夢物語ではないだろうし、雨と路面の微妙な関係でスリップする感覚を再現することもできるかもしれない。ＦＩなら「ダウンフォースの設定をどこのコーナーに合わせて調整するのかを真剣に悩む」レベルのゲームを作りうることを意味している。

すなわち、ＰＳ２の能力は、まさに「物理的なシミュレーション」を行えるようにするために設定されているわけで、その意味ではＳＣＥの紹介文は間違ってはいない。

と、こんなことを書くと「ゲームってのはリアリティだけじゃねぇ」とか言う人が必ずいるのだが(笑)、これらの能力を「使わない」のは簡単なわけだ。どんな角度になっても失速しない、そしてエンジンはストールしないようにするのは簡単だし、どんなときにもフラットなトルクのエンジン、アングルに関わらず常に一定のグリップのタイヤだって、コーナーでもストレートでも同じダウンフォースになるＦＩだって、むろん簡単だ。ＰＳ２の能力はゲームの限界を広げ、「リアルにすることができる」というだけで、「ＰＳ２だからリアルでなければいけない」わけではない。そして、リアルにするときには計算能力はあればあるだけいいし、画像の処理能力だってあるにこしたことはない。その意味では、ＰＳ２の能力は、かなり未来を見越して作ってある、と言っても間違いではないだろう。

だが、だ。ここで最初に戻ってしまうわけだが……現状ではＰＳ２は開発環境も充実していないし、作るのも大変で、そしてリアルタイムシミュレーションを扱うソフトを作るのはもっと大変で、一部の例外的なソフトを除いてＰＳ２は「画面がきれいになった」という以上の印象を得るのは難しい状態だ。これを本当に使いこなして「スゴイ！」と言えソフトが出てくるのは、やっぱり年末になってからだろうなあ……と思ってしまうのだ。

とは言っても『ＡⅥ』、『決戦』、『ＦＩＦＡサッカー』あたりが、ＰＳ２の能力の片鱗を見せているのも確かだ。好き嫌いはともかくとして、この３本は一度見てもらいたいところだ。個人的にはフライトシミュレータが非常に楽しみなのだが、それはもしかすると、ひょっとしてＸ－Ｂoxを待ったほうが早い（マイクロソフトの人気シリーズが移植されるに違いない）のか……？

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　『ときメモ』優美役でおなじみのボイスアクター。車の運転はB級ライセンスを持つほどの腕前。今回は『ストレイシープ〜ポーとメリーの大冒険〜』のレポートをお届け！

★ほのぼの感いっぱいの アドベンチャーゲーム

今年も沖縄地方が梅雨入りをしたというニュースが聞かれる季節になりました。やっぱり日本って広いんだなぁ……と、気づかされる毎年恒例のニュースですね。関東地方の梅雨入りももう間もなくなのでしょうか。

このところは、またまた〝マイ映画週間〟という日々を過ごしています。まず見たのが、工藤夕貴のハリウッド初主演映画「ヒマラヤ杉に降る雪」。人種や偏見をテーマにした話の内容に感動！　そして、ところどころにインサートされるタイトルにもなっているヒマラヤ杉の自然の映像がとても美しく印象的でした。個人的に彼女のファンということをのぞいても、久しぶりに見た良質の作品でしたね。

お次は、NYタイムズに掲載された実話を基に描かれたロードムービー「ストレイト・ストーリー」。おじいちゃんがトラクターに乗って旅をしながら、そこでさまざまな人々と出会うという内容。けっこう笑える シーンもある中、人生のスパイスがピリリッと効いて、これも良い作品でした。続々とチェックしたい映画があるので、時間を見つけて足を運ぼうと思っています。やっぱり質の良い映画に出会うのってホント素晴らしいことですよね。

さぁ、今回のゲームレポートは『ストレイシープ 〜ポーとメリーの大冒険〜』です。フジTVの深夜番組に登場していた子羊のポー。いつもぼぉ〜っとしたキャラのポーは、ほのぼの感いっぱいで、私にとってとても気になる存在でした。そのポーをぜひゲームでプレイしてみたいということで今回チャレンジ。でも、手に汗握らないレポートになりそうです……。AVGってハラハラドキドキものが多いけど、これはのんびり気分でプレイできてすっかりはまっています。日頃ハーブ好きな私としては「カモミールの丘」にいるだけでハッピーな気分。ここではさまざまなハーブをゲットしてアロマテラピー効果増大。そしてちょっとわがままなヒナドリのピーキチのため、ポーは餌探しに東奔西走します。興味深かったモードは「ミミズの洞窟」。カモミールの丘でゲットしたハーブをミミズ穴に入れ、ミミズドーナッツの味付けをするというもの。ローズマリーを入れるとビター味に、ステビアを入れるとスウィート味になるんです。これを発見するのには時間がかかったけど、ピーキチには喜ばれましたわ。食べ物を運ぶ毎にピーキチがどんどん巨大化し、青い羽が生えてきます。この成長ぶりにはビックリ！　のんびりムードいっぱいのゲームは不思議な魅力があるみたい。次号へつづくー!!

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・なべP殿下が送る
西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下 近況　日本に住む家族や友人のためのホームページにWebカメラを付けて居間の映像を流し始めましたが、設置後1週間にしてカメラがあることを忘れ始めています。危険かも。

★即時型連絡ツールは どう進化する

私がインターネットを使い始めたのは6年くらいに前になるでしょうか。Win95もなく、IEどころかネスケもなくて、Win3.1上でモザイクというネスケの前身を使っていました(IEとネスケは現在の2大ブラウザソフト)。

そのころから数年でネットは大幅に姿を変えたけど、ICQに代表される即時型の連絡ツールはあまり変わっていない気がします。

ネットに接続するとパソコン上に常駐して、リストに載っている友人や家族がネットにつながっているかどうかを教えてくれて、メッセージの送受信をしてくれるというツールですが、1年くらい前まではICQというイスラエル製のソフトが唯一の存在で、どこから利益を得ていたのか、印刷マニュアル以外は無料で運営していました。

ICQの開発元はその後AOLに買収されて、AOLメッセンジャーというクローンも生まれてシェアを不動のものにしています。

対抗馬としては、マイクロソフトのMSNメッセンジャーやヤフーのYahoo！ メッセンジャーなどがありますが、いずれもICQの全世界的な巨大なシェアには勝てそうにありません。わたしもICQを使っていますが、世界中の知らない人からしょっちゅうメッセージがきます。やったことはないけど、アマ無線の海外交信みたいな感じでしょうか。

アメリカに住む日本人ということで、日本に興味のある人がアクセスしてくることが多いのですが、アメリカの高校生に日本語の宿題の手伝いをさせられたこともありました。

こういうツールでは、顔が見えないのですが、マイクロソフトのネットミーティングという類似のソフトでは、音声や動画もリアルタイムでやりとりできるため、今までなかった新種のコミュニケーション形態が生まれています。ただし、こういう新しい分野にいち早く進出するのはエロ系という公式通り、家族連絡専用の一部の人を除くと、性的に過激なユーザーが多くて、一般の人にはとてもオススメできないような状態になっています。

ゲーム機がネットにつながるようになると、性能的にはテレビ電話的なものも十分可能なんだけど、モラル的な問題・事件が発生すると訴訟になりかねないだけに、メーカーは慎重になってしまうのではないでしょうか。

【訂正】前回の記事で取り上げたI LOVE YOUウイルスですが、感染したパソコンの画像・音声ファイルを消すという悪さもしていたらしいことがわかりました。訂正します。

イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る!
PS業界大人の話

讃田重昭 プロフィール ▶ フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★進む?! ネット業界再編成

本来であれば「夏を感じる事が多くなった今日この頃……」といった書き出しで始まるハズの6月中旬ですが、関東地方ではすでに真夏のように暑い日々が続いています。

地球温暖化で、将来東京は亜熱帯になって、海面の水位が何メートル上がってとかいう話は以前から聞いてはいますが、もう一気に温暖化現象が進んでしまっているんじゃないか、と思わざるをえません。だって、私らが学生だった頃は、こんなに暑かった覚えはないんだけどなあ。

脱線ついでにもう少し気象のお話を続けますと、都会は自然が多い地域とは違った気象現象が起こるという統計が出ているそうですね。ほとんどコンクリートで作られている都会は、熱を貯め込んだり放出したりするのに独特のパターンがあるそうです。

気象をコントロールして、大きな打撃を与えるなんて召喚魔法みたいなのが、実際に兵器として開発されるというのも、遠い日のことではなさそうです。いや、絶対に研究はしているんだろうなあ。

さて、最近は私のところにくる仕事の相談はほとんどがインターネットがらみです。それも誰もが知っているような大会社の関連企業からの相談が多いのです。大企業の関連会社だったら、インターネット関連の専門会社も身内にあるだろうに、なんでウチのような極小企業に相談にくるのだろう、と疑問に思っていろいろ話を伺ってみると、インターネットビジネスが早くも大きな転換期を迎えようとしていることが判明してきました。

確かにここ数年でインターネット関連のサービスは大変な勢いで成長してきました。なかには史上に類を見ないような急成長を遂げた企業もあります。しかし、ここにきてある意味での飽和状態になりつつあるのです。

例えば、4年位前までは日本の企業でインターネット上で通信販売をしているところなど数えるほどしかありませんでした。それが現在では何万店という数のバーチャルショップが出店しています。インターネットモール(商店街)も数百登場しています。

こうなるとインターネット上で何かを展開しようとしても、普通にやっていたのではまったく目立ちません。また、インターネット上でイニシアチブ(主導権)を取ろうと思ったら、相当大きなパワーが必要になります。

そこで増えてきたのが異業種の統合です。通信会社・電機メーカー・流通業者などが業種の壁を越えて統合し、インターネット上でのイニシアチブを取ろうというのです。

こうなると必要とされるのが業種を越えたコネクションです。大手企業といっても自社の専門分野以外の企業とはあまりお付き合いはないものです。そこでウチのように小さくても多くの業種とお付き合いのある会社に相談が来るのです。

まだここで発表するワケにはいきませんが、結構おもしろい組み合わせで異業種の業務提携の話が進行中です。いままでだったら決して共同で事業をするとは考えられないようなケースなんですけど。決まったらいち早くお知らせしますね。

こういった動きはゲーム業界にも大きな影響を与えつつあります。ドリームキャストを家庭用通信端末として普及させようとしていたセガも、ここにきて大きな方向転換を余儀なくされています。

セガのプロバイダー業務を担当する事となった同じグループ企業の株式会社イサオは、先日これまでドリームキャスト専用だったサービスをパソコン向けサービスとしても拡大することを発表。また、従来無料だった接続料金は基本的に有料となり、18才未満のみ条件付きで無料にと変更になりました。一部では「早くもドリームキャストを使ったインターネット事業の限界が見えたから」だという噂もささやかれています。

本来ならとっくに製品化決定しているハズのPS2用ネット関連商品も、まだ何1つ具体的な姿になっていません。ネット対応ソフトも、試験的な作品はいくつか公開されていますが、本格的なネットゲームとして発売が決まりそうな作品は今のところまだ見えていません。

ネット業界でのイニシアチブをどこが握るか、またそれによってどんな技術がデファクトスタンダード(事実上の標準)になるかを見極められないと動けない。そんな状況になっているのです。

■ネット関連のビジネスが進むのはいいことなのですが、おかげでゲーム攻略など私の好きなジャンルの仕事に使える時間がどんどん削られています。ただでさえしっかり集中しないと効率が上がらない作業ですから、途中で割り込みが入ると途端にペースダウンとなります。

これは文章を考えたり本の構成を考えるという作業が、別の作業と並行してはできないからなんですね。CG制作とかイラストを描いている時なんかは雑談混じりのほうが調子良かったりするんですが。思うようにペースが上がらないと結構ストレスが溜まります。

そこでどーしても集中しなくてはならない作業は結局自宅の旧事務所で片づけることになりました。今回のこのコラムも、都内の仕事場から戻って自宅の旧事務所で書いています。大きな機材は全部都内に運んでしまったので、ちゃぶ台にノートパソコンといった構成です。でも、これがすごく落ちついたりするんだなあ。貧乏性ってヤツかもしれません。

イラスト/菅野博士

PSの奴隷は絶好調発売中のPZG作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！ と、そろそろ止めようかな……宣伝。リニューアルだし。とも思う、素晴らしきPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！ ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。

DPSどーDo（タダムダなこと　奴隷の　くくさん！）

毎朝、このコーヒーショップで焼き立てのクロワッサンとアメリカンを口にしてから仕事に向かう。自分で煎れたり、作ったりするよりも美味しいのもあるが、オレの主な目的はこの店のウェイトレス、彩子ちゃんだ。彼女はゲーム好き。なので予習もしてきた。「電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」。11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。確かに文字は小さいけど、さりげなくイロイロな気持ちとか、思いとか、寂しさとか、震える指先とか、本当のコトが書いてあるのが特徴だ」っていうのを友だちのゲーマーの黒山くんに聞いてきたし。コレをネタに仲良しになるのだ！　いくぞー。がんばるぞー。……ってあの男は……もしや彼氏？　そんなぁ～！

6月と言えば梅雨と紫陽花と蝸牛。雨が降るので家でゲーム。そんな感じでしょうか？　ジメジメしちゃうとカビとかイロイロで大変ですけどね。CD-ROMは腐らないので安心です。キズにはめっぽう弱いけど。フリスビーにしちゃダメですね。

乱暴に扱っているとスグに音飛びとか凄くなります。

▲大阪府　柳けふさん　三味線の音色はグッときますよね。特に津軽三味線系の激しいヤツは。

▲千葉県　彩軌彼方さん　そういう運がありますからね。厳しいですよね。笑。

▲大阪府　広紗灯さん：なってしまえばまあ、納得できてしまうモノなのが、ちょっとガッカリです。笑。こういうラブ要素もキチンとしたゲーム部分があるからこそ光るんですけどね。

▲北海道　あずまことねさん　確かに少々地味ですがファンは確実にいるようです。

▲和歌山県　有衛さん　スゴイですよね。99枚も懸賞ハガキ書くのって・・・大変。

▲東京都　イズミアオイさん　はまってしまうとカードは泥沼ですからね。特に大人は財力あるし。

▲福岡県　麻生梨欧さん．ポリゴン・・・なんでしょうかねぇ？　ドット絵でいいと思うんですが。

▲神奈川県　コトザワソウさん　笑。楽しい友人関係です。それにしても尾行って……。

▲北海道　勝山貴香美さん　仕方ない・・・でしょうかねぇ。まあ、手間は一気に2倍ですし。

▲大阪府　柳けふさん　当時のRPGの中では衝撃的でしたからねぇ。システムやバランスなどは当たり前として、キャラ性、グラフィック、音楽、すべての点で一歩先を行ってました。

▲福島県　ナミのさん　痛いですよね。血がドバドバ出るひざの傷は。想像しただけで痛いです。

▲和歌山県　つるぎ妙さん　寝起き良すぎるのはなんとなくガッカリなんでしょうか？

▲滋賀県　民てる戸さん：坊ちゃんは今後の話にも関わってきそうですからね。

▲埼玉県　季桃餅さん　システムをキチンとして、「2」とか発売されないんでしょうか？

◀岡山県　樹皇臣平さん　良かったです。運のいい人からは運を分けてもらわないと。バンバンハッピーで行きましょう！

▲富山県　チハルさん　格闘ゲームとしてもかなりの難易度なのにポイントを稼ごうとすると……編集部でもかなり大変でした。

▲鹿児島県　桜嵐天音さん　揺れなさすぎなんだそうです。う～ん微妙ですねぇ。

▲栃木県　佐戸原ひろあさん　彼の背負うモノはあまりに哀しすぎです。力あるモノの宿命？

「世の中、キレイごとだけじゃどーにもならないのは判ってるんですけど、コツコツとガンバっていても報われないことが多い気がします。なんというか……力のある人やモノの理不尽な攻撃にボロボロって感じで。特に私の友だちはなんだか……酷いことになってます。特にAさん。Aさんは営業職なんですけど、不景気でなかなか契約が取れないのをいいことに、接待なんかで、Hなサービスを要求されたりするそうです。彼女は理知的で女の私から見てもキレイなので、そうなっちゃうのかもしれませんけど、キチンと契約を取ってきても、「身体で……」とか言われてしまうみたいで……。程度は違うんですけど彼女だけじゃなくて、友だちが何人も（実は私も含め）似たようなことで悩んでます。弱みにつけ込まれてソレに言いなりにならずに、正攻法でガンバルだけじゃダメなんでしょうか？　あまちゃんなんですかね？」

東京都　新庄山方さん：

確かに、正攻法ではどうしようもないことが世の中にはたくさんあります。特にお金が関係する「仕事」では理不尽なコトが多いです。それこそ、たまにTVや新聞でやっているように、国の仕事にだって、そういういい加減なモノがたくさんありますからね。これは資本主義社会が一見平等に見えて、すべてにおいて平等ではないコトに関係してるんですが……って妙に難しくなってもアレなんで、カンタンに言うと……仕事であるにも関わらず、最終的には好き嫌いで物事が進んでいくってことが多いってことデス。マイナス面を見るとAさんのようなセクハラに相当しますが、プラス面は「サラリーマン金太郎」の様に男が男に惚れるって感じでしょうか。つまり、とりあえず、日本の仕事社会は上手くいってもいかなくても理不尽なワケです。では、そういう理不尽な人やコトと仕事をしないといけないとき、泣き寝入りしかないのでしょうか？……これはもう、運しかないのかもしれません。運さえ良ければ、どんなに理不尽なことでも対応できたりします。それこそ、セクハラもどきもなんとなく逃れるコトも可能です。でも運が悪いと……いっそのこと運が悪そうだったら、思い切って、運の良さそうな職場に転職するのがベストかもしれません。それこそ、一気に自分で会社を興してしまうとか。理不尽な人やコトに対抗するには自分も仕事に対してソレなりのレベルでないと太刀打ちできません。中途半端なやる気では対抗出来ないのが現状です。やるなら本気で。そこまでいければ大抵、どうにかなりますよ。本気でやっている人にはいつの間にか味方が増えるモノですし。その時は理不尽を逆に使いこなしていけるはずです。

ロボコン0点な人

黙示録

なんだかんだ言ってゲーム尽くしだな、最近。やっぱゲームが好きなのか。（ほ）

ゴールデンウェイークに入る前、『ウィザードリィ・ディンギル』をさんざん遊び倒しました。かなり期待していたんですが、満足半分、不満半分という微妙な出来。不満に関しては前号でも書きましたが、やはり戦闘のメッセージが遅い、ランダムエンカウント率が高い、戦闘から逃げにくいといったところ。しかしそれ以外の部分では良く出来ている感じでした。ストーリーはハッキリ言っていらなかったようにも思えますが。迷宮でレベルアップできるかどうか分かったり、ランダムエンカウントのモンスターが見えたりするなど、細かい配慮が行き届いていて、遊びやすくなっているのは良かったですね。一番嬉しかったのは、いちいち迷宮に降りなくても街の外でキャンプを張れること。これで、アイテム鑑定やHP回復のためにいちいち迷宮に入らなくてよくなった。序盤のHP回復は、馬こやに泊まる→DIOSで回復の繰り返しだから、この点は嬉しかった。アイテムの出易さ、バランスのヌルさに関しては賛否あると思うけど、個人的には嬉しかったな。結構中盤でもいいアイテム出るし。アイテム命だから。（ノドに続く）

◀兵庫県　紗見さん．なりますよ。そういうときは携帯が便利なんですが。イベント会場とかでもよく迷子発生します。

◀宮城県　トモさん　それはヒドイというか、まさに0点。笑。言葉が判らないと思ってるというか痛い目に……。

◀東京都　津丸さん．痛いんですよね。芯って太腿をつねるくらいにしておいた方がいいかもしれません。

でクリアする人もいるんじゃないかなってくらいゾンザイな扱いで、あれかなぁ、タイアップか何かでどうしても歌を入れろって言われて、扱いあぐねた結果ああなってしまったのかな。しかしポリゴンムービーで流れる女性のモデリングがこれがまた（中略）で、明菜ファンにとってもあんまり嬉しくないと思うんですが、全国の中森明菜ファンの方はどう思いますか？　中森明菜ファンと「W-Z」ファンに接点なんかないか。ポリゴンで思い出したけど、ムービーはいらなかったと思います。飛ばせるからいいけど。あとそれから、結局カードゲームは一回もプレイしませんでした。「W-Z」にそんなおまけなどいらねぇーとか思ってるんだから、やっぱ私はマニアックなユーザーなんでしょうねぇ。こうしたマニアックなユーザーが、シリーズの進化を妨げているのは分かるんだけど、やっぱ「W-Z」くらいはストイックなままシリーズを重ねていってもらいたいです。なんだゲーム好きじゃん。やっぱり。（魔）（ほ）

DPSどーDo

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号から心機一転してます。ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指してます（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のDの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中です。必ずハガキ（大の紙）にプリントアウトして送って下さい。

（ロボコン0点からの続き）それから、町の外でアイテム鑑定をするとビショップ「恐慌」にならない点も嬉しい。おかげで、お金にはまったく困らなかったですね。もともと、お金に関してのバランスも甘いようですが。で、全体的な印象としては、通常のゲームプレイヤーを招き入れようとしている面がかなり濃かったように思えます。エンカウントや逃走のバランスが普通のRPGみたいになっちゃったのもそのせいなんでしょうかね。今どき、「WIZ」マニアだけを相手にしていると商売にならないということなんですかね。そう考えるとなんか寂しいね。なんだかんだ言っても遊び倒してクリアしてしまったので、ひとまず個人的には満足できました。ただ、誰も突っ込もうとしないので敢えて突っ込んでみるが、あの中森明菜の歌はなんだったんでしょう。世界観に合ってないうえに、ゲームのストーリーとも何の関係もないんですが。説明すると、酒場でなぜかポリゴンムービーに合わせて中森明菜の歌が流れるんです。それはもう、何の脈絡もなく。実際、その存在すら知らないなんかいい話だ。（魔）

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

アメリカで毎年恒例のE3があったが、発表されたソフトで個人的な注目は、やはりN64版「パネポン」。キャラはポケモンだったけど、日本でも出すならそれでも許すぞ。（中）

「ドラゴンクエストⅦ」の発売日がやっと決まったね。今度はCMを打ってるし、まず間違いないんだろう。で、そのCMはSMAPを起用したことで、ちょっと話題になった感じ。CMではメンバーを小学生に合成させたけど、あれは「DQⅠ」が出た当時の彼らは小学生だったという意味もある？　もっとも「Ⅰ」のときは、クラスがその話題で持ちきりってことはなかったはず。そうなり始めたのは「Ⅱ」以降でしょ。当時の俺は中学生だったけど、発売当日に学校を抜け出して買いに走ったヤツもいたっけ。で、発売日が一大イベントになったのが「Ⅲ」以降。「Ⅲ」のときは、発売当日が定休日の店に目をつけ、学校が休みの翌日朝5時から並んだから、よく覚えてるぞ。開店直前に店側が予約販売のみに切り替えようとしたのを、他の客と一緒に詰め寄って、奪うように買ったしな（笑）。それ以降の毎回の騒ぎはもうご存知のとおり。こうして振り返ると、「DQ」に照らし合わせて、自分史というか、思い出が出てくるもんだね。現在の小中学生も10年以上経ったとき「ポケモン」で振り返ってみることがあるんだろうか。もちろんビッグタイトルでなくてもいいんだけど、そのタイトルを聞くと当時の自分を思い出す、そんな思い出のゲームに出会えたらいいよね。

◀北海道　神月りんさん：強がっているのってカワイイですからね。そのギャップがたまらないっていうか。

▲鹿児島県　桜滝天音さん：オビだけですからね。ソレを着こなしてこそ、大和撫子。

◀静岡県　スピッツ犬さん：ムチャな娘多いですよね。目のやり場に困るっていうか。

▲東京都　常夏の檀子さん：学校とかでも、夏服のシャツ1枚の場合ありがちです。

◀広島県　セイジさん：道ですからねぇ。新卒の先生が赴任するのって。さらにスーツの似合う美人は……。

▲群馬県　紫藤皇さん：そうですね。小さいうちからつり目の娘は……珍しいかもしれません。

▲北海道　加藤昭也さん　初回のプレイではアレなんですけどね。2回目は頑張ればどうにかなります。かなり大変ですがガンバってみてください。愛さえあればどーにかなりますよ……大抵。

◀宮城県　しいなれいむさん　キレイになるのはいいことなんですけどねぇ。

◀大分県　英桃さん　う～ん……細かいことが判らないのでアレですが、ファイトです。

◀兵庫県　ラズベリーさん　なんとか凧同士で戦わなければ、楽しいですよね。

◀岐阜県　シイナリンコさん　時間かかりますけどね。どうしたって、

◀東京都　雪宮りんごさん　アレはうさぴょん仮面だっていう人も多かったみたいです。

◀東京都　まりやまねさん　続編って・・どうなんでしょうねぇ。発売されないいんですかねぇ。

◀香川県　H・製作所さん：ヘルメット、かぶった方が絶対に楽なんですよね。でも・・。

◀福岡県　伊織円さん　そうなんですよね。毎月最低1本はそそられるソフトが発売されているような。

◀神奈川県　タダノ葉山さん　さっさと終わらせて勉強なんでしょうか？

◀福岡県　ATURAさん：黒部を触ると落ち着くのは確からしいですよ。

◀東京都　鳥追楽さん　初代は斉藤由貴さんですね。特殊鋼チェーンのヨーヨーは憧れでした。

◀大阪府　水上陽平さん　実際に激しく戦えると良かったんですけどね。

◀大阪府　SORAさん　集中しちゃうんですよね。お金は貯めておきませんと。

▶埼玉県　宮崎あさみさん　ROMカセットから主題歌が聞こえてきたときはビックリでした。あまりACT性を必要としないけど、バッチリA・RPGっていう初めてのタイプですよね。

◀愛知県　スっちょんさん：PS2だと戦闘早くていいですよね。ストレス全く感じません。

◀秋田県　桜田君さん　布団に入ってメモですよー。でないと忘れちゃいますって。

各種コーナー絶賛大募集中なのです!

「へたくそ王」：ハガキ大賞に自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆進「プリクラQ」：プリクラを貼ってハガキに貼って送ってもちゃんと見えることを証明!?「カラオケGO」：まだかなり募集中（笑）。「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。読めばキミも立派なゲームライターになれるかもしれなかったり。

新コーナー大募集!「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！　っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員、主婦、何でも可。ボクに教えて！　何かを。そのうちちゃんとしたスペースを確保出来るまでになるかも……って感じです。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1．奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2．奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にもテレカや豪華なアイテムがもらえると思われます！　みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）!

先日、友だちの家に行きまして、名前のよくわからん植物がいくつも置いてあるのを見ました。部屋のなかに植物があるってのはいいなー、落ち着きそうだなーと思いましたね。俺の部屋には何にもないんで。ただ、1週間ぐらい会社に泊まってる間に、冷蔵庫のなかでジャガイモが芽を出して育っていたことはありますけどね。植物の生命力は大したものでして、芽の部分がビニール袋を突き破って、にょきにょきスクスク育ってやがるんですよ。あわてて住んでるアパートの中庭みたいな場所に植え直しました。2年ぐらい前かなぁ。そういえば、あれから放っといたままですね。ひょっとして、今やかなりの数のジャガイモが収穫できたりして。そんなわけで今日は、バターと塩を買って帰ろうと思います。じゃ。（び）

ランキング発表

640：トモ
515：鯖田ユキ
485：くめた夏緒
460：樹宮匡平
450：NeNe
410：楓来らみー
395：英桃
350：如月二月
340：雨宮五月
：いちがやまみ
330：H・制作所
325：秋山たつみ
：仙鮭
320：宮崎あさみ
：RATA
315：白河風華
305：鸛丸
300：あゆ
295：リジュ
285：樹村S
：佐戸原ひろあ
280：松本あけり
：もやし・ザ・伸縮自在

●270：喜多川セイ、笹川西、ポリエステル、水月ユーリ、●260：もり★Q、●255：小見幸子、●245：ふぐ茶、ユズコ、●240：天野雷瓢、吉四六、せんづき千春、ねこ香織、●235：チハル、長尾加奈也、松崎央実、●230：瀬上アサオ、のぶすけ、ふむな、●225：亀道楽、名古屋の妹、布施雅栗、●220：さわだ愛、TOMY、●215：あずまことね、●210：明石知子、風天、スっちょん、南さつき、山吹日和、●205：まさよし、●200：今村カオル、●195：祥人、まりやまね、水上陽平、四上ハルオ、●190：小島要、昭直利、藤森らえる、水栢瑞邑、棚けふ、●185：朔月、CUSTOM、●180：東本夕夜、来生侑花、●175：皐月あひる、日野晴火、●170：朱見珠、すだこ、ばらスィー、李桃餅、●165：ぐなぐな、小鳥葉こぐみ、紘牙久遠、●160：悠也、井ノ原未継、田中将司、藤真日雨露、●155：篠崎あすか、森ノ夜鷹、●150：秋月枯都、朝影礼都、●145：樹巧、サハライワリ、ひろたかまつこ、●140：須原瑶、いちご、えんぜるまの、潤じゅん茶ジャー、マルガリータ、宮崎あきかず、●135：朝霧レイ、来田二三志、吉良、ごぢうり、笹倉たかせ、沢瀬ゆう、乃亜、火鳥ユウコ、戻てる戸、●130：のみねこ、日向アキラ、●125：綾千、架上雫、金城良、かんかる、白河勇魚、鈴乃葉、二宮瑛士　☆120ポイントは8人、115ポイントは3人でした

読者参加 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは6月12日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア帝国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれていた。

視線は皇太子に集中していた。その年齢のわりに落ち着いた顔で、立ち上がり、面々をゆっくりと見回す。そして後ろに立っていたボクと目が合ったところで、にこっと微笑むと、視線を戻しゆっくりと語り始めた。

「今回の弟王陛下の所業はすべて周到な用意の上準備されていたようです。私がこのティアポリスにたどり着くまでに何度か刺客に襲われましたが、その情報操作の見事さから考えても、聖騎士団を除く各騎士団は弟王陛下の下にあると思って間違いないでしょう。さらに他国と連絡を取っていた形跡があることを考えても、事は急を要します」

この国の中央兵力は、紫狼、白鷲、赤杖の3つの騎士団（慈愛の神ファルデの2匹のしもべと、装備していた赤き慈愛の杖から取られている。紫狼が騎馬、白鷲が重装歩兵、赤杖が術士で構成される。暗黒騎士団は含まれない）を各騎士団から選ばれた聖騎士団が統べる形で構成されている。精鋭とはいえ、聖騎士団だけでは数的に圧倒的に不利なのは否めない。

「まずは、制覇の七騎士に使者を立てようと思います」

制覇の七騎士とは、ティニア帝国建国の際に初代帝王から、帝国領土内に自分の領土を所有する事を許された七人の騎士を祖とする各地方を治める領主の事である。現在でも剣の騎士：リエール家、盾の騎士：ラガン家、弓の騎士：キュール家、槍の騎士：ホウリエスラ家、斧の騎士：フディオ家、刃の騎士：ハーパール家、封の騎士：シグナス家といったいわゆる名家として力を保ち続けている。

岐阜県　ホンジェラスさん：

ハードの神様の犬Σ

じつはですね、いろいろとありましてライターを辞めようと思っていたんですよ（苦笑）。自分がやりたいこと……夢というか目標がありますし、親孝行もしたかったですしね。でも、約10年続けてきた仕事を辞めると、今までの自分がまったくの無駄になってしまうので思いとどまった……と言っておきましょう（笑）。犬の[illegible]はこれからが本番よ（謎）！（犬）

「星界の紋章」でラフィールがこんなセリフを言うシーンがあります。「止まるか進むか迷ったときは、進めと教育された」。うん、まったく！　同感！　合格！　まぁ、ライターを続けていくことがどちらになるのか判りませんが、周りからどう思われようが誇りをもっていることは確かかな。中学時代、ある事を諦めて未だに後悔している経験があるだけに、自分が納得ずくで身を引くまでは突き進むのが肝かと。う～ん、なんかシミったれた[illegible]になってしまいましたね（苦笑）。そうそう、案の定「こどちゃ」がDVDで出ますねぇ～。ボックスだったら手を出さないつもりだったのですが、バラ売りだもん。これ、買っちゃう。いや～参った（笑）。あとは、「ナディア」がリリースされたら「[illegible]、合図を待たずに撃て！」（謎）って感じで、光の速さでショップへGO。あぁ、でもK社さんだからなぁ。なぜか「マップス」がエロコーナーに置かれているし。コレって18禁だったのでしょうか（笑）。そういえば、音のほうでイタタだったのが「ラブひな」の「サクラサク」。わざとディストーションかけているみたいですが、全域にかけるのは如何？　聴いていて美しくないッス。私はね。録音したあと、「オレってミスった？」と思わせる程の強者でした。最初はテレビ側のミスだと信じていましたが、CD買って[illegible]。「[illegible]ではないか」と言いそうになったとかそうでないとか……。

なかなか乾かない洗濯物が猛烈な湿気を放つ中、かなりゲンナリ気分。でも、1GHzで動作中のPCを酷使して耐久テストするにはうってつけの環境ですな。とにかく蒸し暑いので、10秒クイックチャージ！湿度が高いので今ならキムタクに勝てる（謎）！

★ネットしながらPS2にリモコンを付ける計画★

DCの「ドリパス3」絡みもあって、ゲーム機でのネット環境をチト真剣に考えさせられた新号でしたが、つまり何を言いたかったかというと、ケーブルでもADSLでもいいから、定額制である程度の帯域保証をしてくれる環境が各家庭に入らないと、ネットを利用したサービス（ゲームも含む）が成功することはあり得ないって事ですね。自宅でさえケーブルTVサービスは来ているものの、IP接続サービスが始まらない現状ですから、DCどころかPC上ですらネットゲームをしたいと思ったことは微塵もありません（苦笑）。ネットで知り合ったアメリカ在住の方は、ケーブルとADSLの併用でかなりの帯域を確保なさっているのですが、それほど高くない。あぁ日本って……と思い知らされる環境の違いですね。本当にSCEさんはケーブルを引いてくれるのでしょうか。じゃなきゃ、PS2でもネット事業は大成功しないよね。う～ん、ちと愚痴になってしまいましたが、ケーブルでも電波でも光でもいいですから、512k～1Mbpsくらいの環境がほしいですわ（笑）。某社の64k接続サービスなんて、アウトオブ眼中！　あ、言い過ぎ？　でもそう思いません？

な～んて考えながら手はひっきりなしに動いています。ズバリ！　PS2をリモコンで操作する計画。受光部ユニットともに設計が終わりかけているので、あとは[illegible]のテストをしてPS2に組み込むだけです。記憶リモコンに送信波を登録すれば、リモコンを増やさずにPS2を完全制御！　報告は次号で！

宮田ハム彦、真剣です！

「時代はヒーリングだ」と、「ロックマンDASH2」でロックが言っていました。疲れ気味のせいか、最近私もそう思います。ロックのようにまだサボテンに手を出してはいませんが、癒し系グッズと言われる民族楽器や、お香を購入。たしかにこれらの商品は、なんとなーく心が落ち着いてるイです。ホントは動物を飼うのが一番心が安らぎそうなんですが、この仕事をしていると泊まりが多くて飼うのが難しいんですよね。しょうがないから会社の近所にいるノラ猫ちゃんたちでも可愛がって癒してみっかぁ。（ハ）

先日、ちょっとした自分のミスで愛車のサイドミラーを吹っ飛ばしてしまいました。で、なおすため[illegible]店に行ったんですが、そこで「ハイブリ[illegible]サイト）、東京から鹿児島まで無給油走破に成功」って書いた看板を発見。久しぶりに本気で驚きましたよ。東京から鹿児島間って言ったら1500kmですよ。燃費計算したらリッター41km（ちなみに俺の車はリッター8km）！　車の性能もスゴイ時代に突入したものです。さすが自立歩行人間型ロボットを造ったホンダさま。このまま時代が進むとホンダ数年後にザクみたいなマッシーンが街を闊歩するのかもしれませんね。

ると気力を自分で上げようという根性がなくて、気がついたら上がっていたって感じだし。1回「気合」かけてあと何回…して……って考えるのが面倒くさい。「集中」かけて絞りこんでおけばいいビルバインと違っていろいろ考えてしまう。何も考えずにただ突進していくというプレイは性に合わないしなぁ。でもまぁ、[illegible]でプレ

イしているのだから、ゆっくりプレイしていくつもりですけどね。ここはやはり、総ターン数とか撃墜数とか気にしないでプレイしていこうと思うです。前のプレイでほとんど活躍させなかったキャラを中心に育てていますが、やはりアムロやカミーユなどの印象が強いのでまだ違和感がありますけど。これが終わったら今度こそ本

気の趣味でリアルをもう一回プレイかな。最大で3分岐だから、3回プレイで一通りのシナリオはプレイできるハズ。もうしばらくの間は楽しめそうですね。で、気の早い話ですが、次回作はまだですか？（ほ）

ザクはいきすぎ　パトレイバーで勘弁しておいてあげて。（魔）

◀秋田県　演大人さん　困りますよね　編集部のバックナンバー置き場も大変なことになってます

◀北海道　鮫島レイさん　そうなんです。若い内の方がいいんです。楽ですよ。

◀静岡県　桜湯天音さん　平気な犬と平気じゃない犬がいるんですよね

▲山口県　はな子さん：怖いですよね。訳の分からない心霊現象は。ドキドキモノです。

▲兵庫県　水見さん　取れたてですね。聞き違いよくあり……ないですね。笑。

▲神奈川県　鮎津さん　姉さんはきっとガンバったんだと思います。きっと。

▲兵庫県　＊いちご＊さん：ガンバりましょう！　その意気です。バラ色ですよ。

▲沖縄県　平尋務さん：パンはカンタンに食べれますよ。お弁当は……匂うし。

▲愛媛県　風天さん．名前はステキに吹き出せます。ハゲチャビンとか。

▲滋賀県　和泉おしげさん：自分がマイナスになって初めて気づきますよね。

▲京都府　緋月紫苑さん　笑。使用済みはイヤですよ。なぜ？タイプだったんでしょうか？

▲北海道　竜斗うにさん．鮭の騎士って何となく生臭いですよね。イクラも取れますし。

▲富山県　ふむなさん　時代の最先端をいっていたんですね。理解されなかっただけで。

▲東京都　地階さん：コスチューム替えは楽しかったと思います。あったら。

▲高知県　サチ広さん：いやいいかもしれません。ハーレムですから。ワクワク。

◀兵庫県　水月ユーリさん　地獄ですよ。笑、それもいいじゃないですか。アリ、アリ。

暑くなってきた。去年は調子の悪いクーラーを騙し騙し使って夏をしのいだが、今年の夏は越せるかどうか。うちの部屋は西日で室温が上がるからクーラーは必須。買いかえることには問題無いけど、クーラーのある壁には本棚が3つ並び、その前に溢れた本とおもちゃとゲームとその他いろんなモノが積み重なり地層を築いている。どうやっても本体に手が届かない状況にある。つまり買いかえるなら部屋を片付けないとならないワケで、それは多分、大変なことになるのではないかと。毎年思うんだけど、涼しいうちにやっておけば良かったなぁ。というか、部屋の半分を占領しているあの地層、そろそろなんとかしないと。毎年思ってることだけど、いっそのこと引っ越そうか。（ほ）

まだまだ続いています『スパロボα』。一通り最終面のラスボスまで辿りついたあとは、エンディングを見ないで２周目に入りました。エンディングを見てしまうと醒める傾向にあるので、わざとエンディングをみなかったのです。なんせまだプレイしていないシナリオがたくさんありますから。今回のゲーム、共通部分はむしろ少なくて、ほとんど２つないし３つに分岐しているんですよね。だからまだまだ楽しまなくてはならないですよ!!　２回目はスーパー系で始めたんですが、かなり使い勝手が違っていて困った。それから、どうにもグンガストが好きになれない。やっぱ男はヒュッケバイン[illegible]リアル系の戦い方が身に染みついている（射程ギリギリに陣取って遠くからチクチク倒していく）ためか、敵陣突入って戦法が苦手なんですよ（というか、好きではない）。スーパーロボットがいっぱいでてきても、なんかどうやって戦っていいのか分からないという（笑）。「必中」かけないと当たら[illegible]そもそもリアルでやってい

Nights of Knights

参加冒険者大募集中!

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

●手軽に参加したい人は……

HP　つよさ　かしこさ　すばやさ　こううん：全数値を足して25になるようにする
キャラクター名　カタカナ６文字まで
職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合
あいた所には特徴やイラストを！　住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件掲載だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト100は「八龍城の攻防」です。八龍城とはシレビュア王国とエーハルト共和国の国境付近に存在するギルド直属のアバイン操術研究所の別名。術研究ではトップクラスの成果を上げていましたが、２カ月前から音信不通になり、調査隊も戻らないという緊急事態に陥っています。さらに、ここにいたってシレビュアとエーハルトの間で国交断絶、開戦と本格的な調査団の派遣は不可能になってしまいました。そこでギルドでは、なるべく戦争に介入しない様に極秘でクエストを設定。調査を行うことを決定しました。まずは戦争中の両陣営をくぐり抜け、八龍城にたどり着くこと、そしてその調査……ということは戦闘系であればどんな職業でもどうにかなりそうです。選択は次の３つ。①：戦場となっている地帯を避けて八龍城を目指す。②：最短距離で八龍城に。③：術を使用して一気に八龍城へ（職業制限有り）。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定します。

しめ切りは、次号本誌（148号）発売日の６月23日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど100」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の151号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第148号　６月23日発売号：第143号発表
第149号　７月７日発売号：第145号発表
第151号　７月28日発売号：第146号発表

今回のあて先「DPSど100」

●もっとこだわりたい人は…

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。

D：糸使い　糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも…。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E　爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。

F．火の操術士　G：水の操術士　H．風の操術士　：操術士全般．ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士　J：水の符術士　K．風の符術士　符術士全般．操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L．僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M．言霊使い　かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N　聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O．侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い：ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次ページは141号募集分発表

▲愛媛県　架月翔さん　クリアしておきましょうか。ね。せめて『罰』くらいは。一気に。

▲茨城県　樽巧さん　バラエティに富んでますよね。今見ても。未だにファンも多いワケです。

▲愛知県　スっちょんさん：D34のセーブデータを使用すれば楽勝ですよ！　バッチリ！

▲埼玉県　季桃耕さん　彼女の可愛さはステキですよね。特殊能力も極悪ですし。

▲宮城県　トモさん　大事ですよ。特に友だちはちょっとしたことでも離れちゃいますし。

▲群馬県　ぱち夫さん：盛り上がってきてます。この辺は続編の強みですよね。今度のEDは…？

▲神奈川県　やぐ敦さん　前向きに進めそうなら大丈夫です。目の前のことから片付けましょう。

▲愛知県　ポリエステルさん：ジタバタしたくなる気持ちは判ります。よーく。

▲青森県　くめた夏緒さん．主人公はどうしてるんでしょうねぇ？　隠れキャラとかで出ませんかね？

▲千葉県　明石知子さん．ありがとうございます。今後もガンバれる限りガンバっていきます。当たり前？

◀福岡県　ATURAさん　年の離れた兄姉はイロイロおねだりできていいですよね。モノも持ってますし。

◀新潟県　仙堂要さん　確かに、天野氏のイラストとは全く違います。統一感は欲しい気がしますね。

▲北海道　朝霧レイさん：セーブデータの継承は…それほど重要じゃないような予感が・・。

▲秋田県　天野雪那さん：あまり無謀な戦いは命を縮めます。確実に。セーブポイントによってはハマリも。

▲高知県　サハライワリさん：かぶってますよね、かなり。でも背負ってるモノは違いますから。大丈夫でしょう。

まんが／大分県　春生まれ（というか…集めた瞬間に出てきちゃうんじゃ…）・イラスト／六葉既

東海道新幹線に乗っていてふと気がついたのですが、東京～新大阪間と、新大阪～博多間では営業会社が違う（東京から新大阪までがＪＲ東海、新大阪から博多までがＪＲ西日本）せいか、サービスがちょいと違います。正確に言うと東海道新幹線というのは新大阪までらしいです。そこから先は山陽新幹線というらしい……。おかげで700系車両を使用したレールスターは新大阪～博多間でしか走ってません（山陽新幹線のみ。座席が広く快適らしいです）。一度乗ってみたいですが、わざわざ乗り換えるのもなんだし。しかも、山陽新幹線になると乗務員に女性が多い。切符拝見もきれいなお姉さんだとなんだか得した感じ（笑）。最近のぞみ号にしか乗ってないので、普通のひかり号やこだま号でもそうなのかは謎です。　（う）

Nights of Knights

クエストナンバー97発表:141号募集分

今回募集のクエスト97は「ハーディン砦の攻防」です。ハーディン砦は北の蛮族と呼ばれるフン族からギルド本部のあるホールステッドの街を守る要所。山中での戦いは予想通り、素早さを重視した戦士系、火の術士に対抗する水の術士系のキャラが大活躍でした。謎の魔導士集団の正体は判りませんでしたが（紋章などははぎ取ってありました）、その訓練された戦い方から、どこかの国の軍属ではないかと、報告されました。

▲山口県　はな子さん　本当に、欠点はアクセスの長さだけでしょうね。なので、ＰＳ２でプレイするとかなり解消されたりします。わざわざそのためにＰＳ２購入を考えるほどじゃないですけど。

●突撃ラッキー４　貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は1345でした。編集部で勝手に設定したしめ切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。１枚ずつ、住所と共に書いてください。

『スパロボα』の待望の製品を購入して（もちろん自費）、ようやっとＰＳ２でプレイできるようになった（メーカーさんに借りるサンプルはＰＳ２では動かないのだ〜）。んー、速い!! なんて速いんだ!! これなら戦闘シーンを見ても全然苦にならない。あらためてスーパー系の戦闘シーンをじっくり見たけど、これはまたエライ力入ってますね。時間の関係で前のプレイではほとんど飛ばしていたんだけど、戦闘シーンをオフにするのはもったいないや。ただこれは、カット機能のおかげで見たいときだけ見れるから思えるワケで、戦闘シーンのカット機能がなければやっぱりウザッタイだけだと思う。やっぱこの機能は偉大ですよ。おそらくあるであろう次回作以降も取り入れられることを願う!!　（ほ）

にゃむ。してます、してます、仕事してます。なんか非常に密度が濃いです。なぜでしょう？ これから『FF』とか『ドラクエ』なんていう大作がやってくるっていうのに……。がぶがぶ。関係ないですが、コパトーンのCFいいっすね。鼻血たらしながら笑う格闘家がステキです。FM-Vのキムタクのヤツもなかなかステキだし。最近のCFはオレのハートにヒットするモノが多すぎ。でと。それと同じように最近感動しているのが電波少年の『地球防衛軍』。なんか放送しているのがバラエティー番組だからしょうがないのかもしれないけど、みんなの受け止め方が妙にギャグっぽい。アレ見てると、超能力って本当にあるんだって信じていいかもって思わない？ オレは昔から、そういう超能力とか、霊とか、UFOとかあったら、いたらいいなぁと思ってたんだけど実際にそういう力がないからか、根本的に信じられなかったんだよね。だって大抵ウソくさいんだもん。それこそ、稀代の超能力者と言われているユリゲラーも信用できなかったし（オ

◀栃木県　佐戸原ひろあきさん　バリバリ食べちゃいそうです。主食だったりして？

◀宮城県　楓来らみ～さん　昔好きだった女に会うための旅。なにか、キッカケを掴むための旅？

◀北海道　神風たけるさん：女の子が一人前になるには厳しいシレンをくぐり抜けてきたのでしょう。

◀群馬県　リジュさん：フジコちゃんみたいなモノなのでしょう。仕方ない？

◀東京都　相沢鍋さん：他人を見るのが楽しい年頃なんでしょうか？

◀北海道　神月りんさん：そんな偉人さんがいたらスゴイですけどね。さすがに．．．。

◀新潟県　腰神楽さん　怒れるだけ良かったような気もします。例え創られたのだとしても。

◀山梨県　日向アキラさん：ソレくらい謎がないとだめですよね。やはり。

◀愛知県　名古屋の妹さん　角が生えてたら形とか色とか気になるでしょう。当然。

◀大阪府　葵月あやさん　笑。なんていうか、ナースVSメイドですか。どっちが強い？

◀埼玉県　アマギサネヨさん：心配なのでしょう。自分が闇を知っていれば知っているほど。

◀東京都　皐月あひるさん：秘密基地のノリで人を殺すのは：ちょっと怖いのです。

▲東京都　朔たらさん　いつの間にか虫は‥・ねぇ。

▲京都府　折原れみさん　世界を静かにする？

▲滋賀県　民てる戸さん　儚い笑顔ですねぇ。

▲三重県　如月あきらさん　好奇心のみでもアリでしょう。

▲東京都　松崎央実さん　そうして空っぽな大人に‥……。

▲熊本県　水城キョウさん　食い倒れはまだまだ。

▲沖縄県　平専務さん　社長命令は絶対？

▲熊本県　水城キョウさん：自己流は限界がありますし。

▲広島県　赤槻いなほさん　腕‥・痛そうです。

▲埼玉県　かえるヌクレイさん．愛追いかけちゃ……。

▲宮崎県　かんかるさん：かなり怖いです。執念？

▲東京都　祥人さん　短パンは活動的ですし。

▲岡山県　藤本Rさん　ソレでやっちゃうみたいで。

▲三重県　真白るいさん　半端にはイヤですねぇ。

▲和歌山県　有衛さん　蝿取りですか。ベチっと？

▲北海道　TOMYさん　洗濯好きっていうのがカワイイです。

▲福岡県　麻生梨玖さん　重宝しそうです。

▲福岡県　河野やまめさん　奥が深いですからね。

▲福島県　コズエさん：教えてくれないですね。

▲栃木県　マルガリータさん：カッコイイ感じです。

▲千葉県　紀桜桜稼杜さん　添加物ダメです。チクロとか。

▲福岡県　飛柳葵さん　可愛い顔して‥・ですね。

▲千葉県　喜多川セイさん　美味しいモノならもう……。

▲大阪府　雨宮五月さん．冷静なんでしょうか？

どーせーちゃーんじゃ「デッドオア2」

まんが／千葉県　まさよ（ソレが男のサガなんでしょうか？）

DEAD OR ALIVE
ぶるん
ぶるん
揺れすぎ――!
ブーブー
揺れすぎー!

DEAD OR ALIVE2
ぷるん
揺れない――!!
ブーブー
揺れないー!!

◀青森県　日野晴火さん　笑。調べちゃいますよね、ついつい。時間があると。

◀大阪府　美月彧さん　スゴイですよね。なんであんなデザインを思いついてしまうんでしょうか？

◀北海道　加藤昭也さん　入れ替わりはイロイロな意味でショックもありますよね。やっぱり。

▲愛知県　林マリヤさん：今年は春の嵐がスゴカッタですよね。特に4月は。このまま8月あたりになったら台風連チャンとか？　かなりドキドキものです。

前回ネタフリをしましたが、『ロミオマストダイ』と『アイアンジャイアント』を観に行ってきました。最近というか1年ほど前から、『黄飛鴻』シリーズを観たのをきっかけに、香港武侠映画にハマってたりします。李連杰（リーリンチェイ）のアクションは超一級で大変見応えありますから。まぁ、その流れで『ロミオ〜』は観に行きました。そこそこ楽しめましたが不満点も結構。アクションが説明的な気がしたのと、お話が物足りなかったという感じですね。『アイアン〜』は完全に子ども向けに作られた直球の感動ものでしたね。典型的なわかりやすい話だったにもかかわらず、ホロッとさせるパワーはありました。それに作り込みのレベルも高いし、DVDは買いかな。　（ち）

ついに東映がDVDを出すことになった。第1弾は「仮面ライダークウガ」と「おジャ魔女どれみ」の2作品。「クウガ」はかなりイケてる作品なんで楽しみですが、個人的に期待が高まったのが、劇場版「デジモンアドヴェンチャー」及び「〜ぼくらのウォーゲーム」の2作品のリリース。「デジモン」は、東映作品の中で今もっとも人気のあるタイトルだけに、売れるのは確実。しかも夏には新作劇場版も公開の予定だし、期待するなというのが無理。なにしろこの劇場版1、2作目のクオリティの高さは折り紙付きですから、もう。TVがいつもの東映の安定したクオリティから離れられない一方で、劇場版はスタッフからなにから、重量級の物量導入体制。作品としての仕上がりが特1級品。アニメ好きならチェック。（ち）

◀大阪府 鶴沢ハルキさん 大丈夫です。適当にやっていても、そのうち巻き込まれていっちゃいますから。

ゲームソフト激論座談会！

「なんか北米用のＰＳ２が発売される様ですが、本体とか変わってるんですよね？ この場合日本用のＰＳ２にどういう影響があるんでしょう？ 安くなるとか？」千葉県 ハムソウさん：

魔：うぃっす。発表されました。北米用のＰＳ２。モデムが付いてるとか、ＨＤ内蔵とか、イロイロウワサはあったけど、2.5 インチベイと呼ばれる大きな拡張用のスロットが空いている仕様になるんだって。

ち：スゴイっすな。日本用のＰＳ２がVer.1 とすると、マイナーチェンジでVer.1.1 とかになるんじゃなくて、突然Ver.2 になっちゃったんですからな。

う：スゴイねぇ。ナニよりもＤＶＤビデオソフト見るときにメモリーカードいらないんだって？

魔：いらない。以前、メモリーカードを差さないとＤＶＤビデオが見れないなんて、うつくしくないし、ＲＡＭを内蔵すればなんてことないって書いたけど、その通りに直ってきちゃった。メモリーカード方式はバージョンＵＰがカンタンでいいって意見も来てたけど、別に、そのＲＡＭのプログラムを書き換えればいいだけだから、今回の北米用の方が確実にハードとしての仕様のレベルは上だね。⬇

ち：さらに2.5 インチベイは大きいですな。日本用のＰＳ２ではモデムを差し込むＰＣＭＣＩＡ用の穴しかないですから。ＨＤはどうしたってｉリンクケーブルで外付けになる。持ち運びは便利だけど、内蔵の方が場所を取らなくていいに決まってるし。

う：じゃあなに？ 今発売されてる日本用のＰＳ２はハード的に北米用ＰＳ２に負けてるってこと？

魔：負け。完敗。大負け。微妙な差だけど、拡張性とかハードとしての完成度的に北米用の方が確実に進化している。

ち：まあ、ソレは当たり前なんですが。パソコン業界では、半年毎にモデルチェンジしてますし。

魔：そうだね。大事なのは、ＳＣＥがそういったハード的なバージョンＵＰに関しても大々的に発表したって事じゃないかな？

ち：確かに。コレまでＰＳの中身＝基盤が変わっても発表しなかったですからな。

う：いや、Ｓ端子がなくなったときも、拡張スロットの穴がなくなったときもナニも発表はなかった。

魔：そう。ＰＳは初代〜今に至るまでものすごく中身が変わっているのに（今売っているマシンは音飛びはしないし、アクセスも微妙に早い）、そういうハード的な進化については全く発表がなかった。コレはＰＳがゲームマシンで、待てば待つほど機械は良くなるっていう技術業界の理論に、消費者◆

の気持ちが付いていかないと考えた上での行動だったと思うんだよね。半年しないのにマシンが進化しちゃったら「ソンした！」って思うでしょ？ その辺のことをとりあえず無視してまで、今回進化することを発表したってことは…。

ち：マイクロソフトとか、任天堂への牽制ですかな。

魔：ソレもあるとは思う。でも一番大きいのはＳＣＥはＰＳ２を単体で扱うんじゃなくて、フォーマットとして扱い始めてるんじゃないかってこと。

う：なんか難しくてよくわかんないぞ。今後もＰＳ２はハードとして進化していくってこと？

魔：多分ね。ソレこそ、ステレオに内蔵されたり、モニターとキーボード＆モデムを付けて、iMacの様な形にしたり。今売られているＰＳ２がムダになることはないけれど、もっと自分のスタイルに併せたハードに進化することは容易に考えられるなぁ。

ち：そうですな。通信を考えに入れている以上、キーボードやマウスは絶対必需品なわけで、さらにソレだけあれば、ワープロやグラフィックソフトなんていう現在のパソコンの代わりに使えた方がステキですからな。

う：いいなぁソレ。インターネットとメールがしたいだけなら、ＰＳもＰＳ２も遊べる方がいいもんなぁ。

魔：多分、パソコンに比べて設⬇

◀福岡県 麻生勤玖さん 運命とはいえ…ちょっと悲しすぎなコトってたくさんありますよね。

定もカンタンにできるようになるだろうしね。１年後とかなら、ＰＳ２にモニターと、キーボード、ＨＤ、モデム（又はＬＡＮボード）で……６〜７万で出来るんじゃないかな？

ち：そうですな。モニターの性能をどれくらいにするかが問題ですが。液晶とかにしたら一気に10万円代だろうし。

う：パソコンのモニターと同じにするのかな？

魔：どうせなら、そうでしょう。ＴＶモニターじゃ一画面に表示できる情報量が少なすぎるもん。

ち：パソコンメーカーは脅威でしょうな。

魔：でもｉモードの次の世代が出回り始めたら、そのイカスＰＳ２も魅力半減だけどね。通信スピードが今の何倍も早くなって、バッファ（データを一時的に貯めておける）ＲＡＭの容量を増やして、外部へのデータ転送が容易になったら……持ち運びできる手軽さにはかなわないもんなぁ。そこまで高性能なら通信ゲームもバリバリできるようになるしね。特に、対戦系のゲームは携帯マシンの方が盛り上がると思うんだよね。

ち：その時ＰＳ２の通信の特徴は？

う：ネットワークＲＰＧ？

魔：マイクで話しながらプレイするネットワークＲＰＧかなぁ？

ち：まずは高速な通信環境が必要ですな。

魔：常時接続で定額。安くね。

ゲームソフト発売日リスト

2000年６月10日〜６月23日

●DREAMCAST

６月22日発売

・「首都高バトル２」 ￥5,800 元気

・「アドバンスド大戦略〜ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦〜」￥6,800 セガ

・「人生ゲーム for Dreamcast」￥5,800 タカラ

●NINTENDO64

６月23日発売

・「エキサイトバイク64」 ￥6,800 任天堂

●GAMEBOY

６月10日発売

・「ビックリマン2000チャージングカードGB」￥3,980 イマジニア

６月15日発売

・「ハンター×ハンター〜ハンターの系譜〜」￥4,500 コナミ

●NEO-GEO POCKET

６月22日発売

・「伝説のオウガバトル外伝〜ゼノビアの皇子〜」 ￥3,800 ＳＮＫ

・「伝説のオウガバトル外伝〜ゼノビアの皇子〜限定ＢＯＸ（ネオジオポケットカラークリスタルブルー同梱）」 ￥10,000 ＳＮＫ

愛こそすべて

時代はヒーリングです！ 最近疲れ気味かもしれない(ゴ)

最近疲れているせいかコーヒーや紅茶、アロマティックオイルなどにハマっています。お気に入りのオイルは「シナモン」シナモンの香りを部屋中に漂わせながらゴンチチＣＤを聴き、そして自分で立てた紅茶やコーヒーを飲む…。あぁ……ヒーリング♪ 自宅に帰宅てきた日の夜はこんな感じで過ごす。毎晩味わいたくなる時間です、みなさんが１番好きな時間は、どんな時間ですか？ 仕事疲れて癒しの愛が欲しい（ゴ）でした。

お笑い 4コマ道場

DPSどはゲーム専門誌最強の４コマ掲……いいですよぉ！

４コママンガ（いや……）随時大募集……のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大き……られてきたらＰＳ……先生方の作品に混じって、貴方の作品……ます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので……ース獲得はドンドン増える？ しかもその場合、イラスト採用……ポイントに加え、「ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券も……スゴーイ!! こりゃもう、送らないとソンだね！……が送ると得！ いいですよ。特に一発ネタ系は早い者勝ち……思いついたら送るのです！ 毎日メモを持ち歩いてネタを……ようになったら……

天地14cm

この大きさにおさめてね！

左右６cm

▲宮崎県 秋山たつみさん

▲兵庫県

ちゅうたさん：……どう

◀千葉県 まさよしさん：身体は人間でもいい

速するわ、フラフラするわ。はじめて来た東京都内を車で走りまわるという自殺行為にも似た運転でした（笑）。いや、Ⓚさんは悪くない、悪いのはあそこの交通環境だ。よくがんばった。エライ！ でもあとで聞いてみたら、彼はあの時１年ぶりにハンドルを握ったそうです（恐えー）。とりあえず、ホテルに到着できたけど、時間はもう夕方の５時頃。荷物を部屋に運んで夜食を調達するために再びドライブへ。危険な時間とも知らずに…。７時30分頃になると路上にタムロする人たちが至るところに出現する。赤信号で停車すると外から車内を覗きこみ、何か話しかけてくる。「目を合わせちゃダメだ」と危険な匂いを感じ、慣れない場所での夜間走行でドライバーも慌てていたせいか、横断中の黒人の人をひきそうになった。暗がりで黒い服を着ていた黒人はⓀさんには、いやオレたちには見えなかった…。その事件以来、夜７時30分以降の時間帯での行動は控えるようにしました。結局その日の夜はホテルで夜食を食べて終了。デンジャラス海外旅行（１日目）。（ヨ）

★ずっと前号流用注意．ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！ 気を付けて下さい。

ＰＳ２のおかげでＤＶＤを見られるようになったのはいいですけど、ソフトが増えてきてちょっとドキドキ。中にはＬＤを持っている作品にも関わらず、「まとまっているから便利」と同じものを買ってしまって途方に暮れたりしてます。しかし最近のソフトの発売本数は、異常。下手するとゲームよりＤＶＤを見てる時間のほうが長いかもしれません（笑）。こうＤＶＤにハマってしまうと次に狙うは音響設備です。どうせ見るなら、いい環境を……とも思うのですが、それにはまたかなりのお金がかかります。確かに安くて、手頃なものもあるのですが、（犬）くんに聞いてみると「やめたほうがいい」らしいです。貧乏人の私は、やはりいい環境を揃えている友だちの家にソフトを持って行って見せてもらうとしましょう。（う）

今回は前号の続きで、海外旅行に行ってきたときの「ロスアンゼルス体験」です。現地に到着したのは、お昼頃。まずレンタカー屋に行きレンタカーを借りて、そこからホテルを目指しました。車の運転はライターの（K）さん。海外では日本とは逆で、車は右車線側を走ります。右折は信号が赤でもOK（自分で注意しながら曲がっていい）。たまに右折のウインカーを出して赤信号で止まってる車を見かけましたが、そのほとんどは日本人ドライバーで、「何してやがる！」ってクラクションを鳴らされてました。あと、日本人がわりとやりがちなのが「ワイパーを動かして左折」とか……左ハンドルの外車はウインカーが日本とは逆の位置に付いているので、よく間違ってしまいます。さて、空港からホテルまでは1時間の距離のはずでしたが……迷いましたよ（笑）。00m先に十字路があって、こっちは○○方面であっちは○○方面っていう道路標識があんまりないんです（日本の道路ってすげーわかりやすい）。だから、今走ってる通り名を地図で確認しながらホテルを探す。もう急に減

PS拡張計画

うい。「α」始めました。自分の誕生日がスーパー系向きなので、そっちで始めましたが、どうもグルンガストは気に入らない。やっぱりヒュッケバインの方がいいなぁ……。（ち）

てなわけで、自分の誕生日でプレイは止めて、リアル系でやり直そうか思案中です。顔と声が合わなかったし、やっぱり『スパロボ』のプレイヤーキャラのデフォルトはユリアン＆カリンなので。う〜む。これが（犬）くんならやはりジント＆ラフィールなのだろうか……。で、せっかくなのでＰＳ２で高速モードを使ってプレイ中。多少早い気もするが、まぁ劇的ってほどではないみたい。『ギレン』では相性が悪いのかウチのはハングしまくりだったけど、今回は大丈夫。これからも高速モードにしっかり対応してる作品が増えてくれるとうれしいですなぁ。

▲埼玉県　季核耕さん：気持ち悪そうです。使いにくいし。特に暖かくなるのは……どうなんでしょう。笑。

▲高知県　サハライワリさん：寂しがりやなんですかねぇ？　立てると大丈夫とかはよく聞きますが。

◀福島県　神楽りくさん：いや大人気なくなるでしょう。ソレは。叩いちゃダメ。

◀滋賀県　すけとうだらさん：確かにもう少しトロでも良かったですよね。

◀北海道　ZINEさん　激しい衝撃を与えたんじゃなければ接触じゃないですかねぇ？

◀愛知県　MASAさん：ケーブルを長くするときに必要だったんですね？

他機種のことも話したい

なんかアメリカではＤＣの本体の値下げあるという噂（50ドルダウン）。日本でも値下げしてくれるとうれしいんですけどね。結構、欲しいソフトは貯まってきちゃったし。（ち）

ＤＣで気になるソフトの最右翼といえば、『ファンタシースターオンライン』。メガドラ時代が懐かしいですなぁ。ＳＳではシリーズの続編などはついぞ出ませんでしたが。ちょっとＳＦっぽい世界観とか好きだったので期待です。発売日がまだ少し先なのが吉。なんとかＤＣ買う予算が貯められるかもしれないですし。トホホ。

パソコンの方では、コーエーのＡ・ＲＰＧ『アプサラス』にちょい期待。『ディアブロ』っぽいゲーム性らしいのだけれども、制限時間などの要素もあるらしく、なんか楽しげです。それに、絵は末弥純さんで雰囲気良さげですしなぁ。サンプルが届いたら要チェックですな。

▲福岡県　ATURAさん：外国産ソフトに通じる３ＤＡＣＴでしたね。

クソゲーマー万才

ポータブルのＰＳが発売されるってホントかなぁ〜。ふぅむ。（う）

５月末までには発売すると言っていた『ドラクエⅦ』。しかし実際は箱を開けてビックリの８月末でした。しかし、待ちに待たされましたなぁ〜。でも、おかげ（？）で「ＦＦⅨ」の発売が10日ほど早まったので良しとしましょう。それにしても「ドラクエ」のＴＶＣＭ（しかしＳＭＡＰを使うとは…お金かけてますな）は見るんですが、「ＦＦ」のＣＭは見ません。コカコーラのＣＭでちょいとムービーが流れていましたが、それっきりです。まぁ、あと１カ月あまり……さりげなく期待しながら待ちましょう〜。

え〜、前回書いたネオジオのＳＴＧのタイトルは『ビューポイント』でした。前回の原稿を書いたあと秋葉原に行ったら中古が売ってました。ちょっと欲しかったけど、値段が高かったのでパス……だって、さすがに１万円は高いですよ、いくらネオジオでも。そんなこんな（？）で、部屋の片隅で発見した『餓狼伝説』をおもむろにプレイしてみました。なにって必殺技が出ません……いや、出せません（涙）。逆に出せればかなり強いです。キャラによっては１撃で倒せますし、まさに必殺技です。キャラは３人からしか選べませんが、２人協力プレイができたりとなかなか楽しい（２人でCOMをいじめる）。このゲームは『ストⅡ』と同時期に登場したんですが、レベル的には『ストリートファイター』と『ストⅡ』の中間ぐらい」でしょうか。しかし、話は変わりますがシリーズ最新作はなかなか移植されませんねぇ。私的には『ＫＯＦ』より心待ちにしてるのに……。

▲鳥取県　如月仙龍さん：不条理はこのシリーズの特徴ですから。ボス倒せないとか。

▲福岡県　ATURAさん：出ませんねぇ。忍耐という言葉を学んだ気がします。

▲東京都　深瀬収さん：安いとイロイロ手を出してみたくなりますし。機会があればぜひ。

▲東京都　水月飛悠さん　格闘、RPG、どちらもちょっとアレでしたよねぇ……。

▲大阪府　柳けふさん：そして野菜が食べられなくなる子が続出とか？

▲沖縄県　平專務さん：背景だけだとどうしても限界がありますからね。

▲静岡県　ツキシマさん：自由に動けるって凄いことなんですけどね。

▲秋田県　霧久れいさん：難しかったですよね。普通にプレイしてたらクリアは……。

▲沖縄県　平專務さん：最初、ソレで詰まるんですよ。困りますよね。ナニも……。

▲三重県　橘さん：自分に一番腹が立つ！　って感じでしょうか？

▲埼玉県　持木里美さん　壊すのも楽しいですよね。一瞬で水の泡になります。

▲徳島県　TUシカさん　ポリゴンバリバリで。ちょっとするコト少ないですけどね。

▲埼玉県　山吹日和さん　なんで覚えてるんでしょう？　そんなの。常識なんでしょうか？

レストラン「くいだおれ」の「くいだおれ人形」こと「くいだおれ太郎」がテーマ。ちなみにお祝いのときにしか登場しない風船人形は「くいだおれ次郎」といいます。（だ）

「くいだおれ太郎」という名前は、最初からあったわけありません。平成６年(1994年)の関西空港開港のときに「パスポートを取得するため」という名目で初めて名前がつけられたのです。こんなイベントがあるほど今では名物となったこの人形ですが、なぜ店先に置かれるようになったのでしょうか？　これは大阪が文楽、つまり人形浄瑠璃の街だったためで、これにちなんで店頭に人形に置かれるようになったのです。ですから初代の人形は、人形師によって作られた本物の文楽人形でした。人形には「又平」という人形の首が使われ、もちろん内部の構造も文楽人形と同じ。これを当初は実際に人形師が

雑学の王子様

動かしていましたが、半日も動かすと人形師がダウン。今度は電気で動く人形が作られたというワケです。ちなみに顔のモデルには諸説あり「初代は喜劇役者の杉狂児、２代目は花菱アチャコがモデル」という説もあったりします。最後に余談的な話ですが、くいだおれ太郎には過去に父親の人形がいたことをご存知でしょうか？　父親はエノケンこと「榎本健一」をモデルに、はち巻きにハッピ姿、手に持ったトレイの上にビールの入ったジョッキをのせていました。当初は「回転する電動人形」として注目された父親でしたが、回転するたびにビールを飛び散らかしてしまい、１週間ほどで引退してしまったため、長いこと幻になっていたのです。しかし、平成11年（1999年）の６月８日には「くいだおれ」の創業50周年を記念し、１日限定で復活したのでした。では次回！

パソコン買って何をする？

ちゅーす。ＰＳ２もそうですが、最近のハイテク機械の進化はもう止められません。しみじみ携帯電話ってスゴイよなぁと思ってみたり。だって……オレの子供のころは相手の姿が見えるくらいの距離じゃないと使えないトランシーバーしかなかったんだよ？　それがいまや……やりたいなぁ携帯を使いこなしたドロ警、缶蹴り。（魔）

◀新しいデジカメを古いデジカメで撮影。なんだかちょっと悲しい感じ。

さて、携帯を駆使したドロ警（悪漢探偵とかも言われてた）もいいですが、デジカメもステキです。特に、今回オレの購入した最新型、キャノンのデジタルイクシ。これはもう、コレまでのデジカメと別格。と言ってもサイズだけだけど。笑。ただ、このサイズがなかったんだよね。なんか高性能に走るばかりでその辺おざなりで。実際使ってみると、サイズの犠牲になったのかコントラストが過激につきやすいとか、レベル帯が狭いとか、そういう画質的な不満はスゴクあるんだけど、首にかけて持ち運んでツラクないっていう点だけでもうＯＫ。これからはこのサイズを基本にしてほしいなぁ。で、もしも画質がスゲー進化した製品が出たらまた新しいの買えばいいや。とりあえず、デジカメはスナップ。フィルムを気にせずメモ替わりにムダに撮るモノだしね。画質が必要なら普通のカメラね。

サンライズの作った実写とＣＧの融合作品、「Ｇセイバー」が見たくてしょうがありません。なんかチャリティとか映画祭とか、そんな限定されたところでしか流されていないようです。青森の三沢で見れるというのでついうっかり行きそうになってしまいました（行ってたら奴隷のページが白くなってました）。見てないのでアレですけど、「スターウォーズ」レベルの現在のハリウッドのＣＧ技術を使えば、リアルなガンダムがマジで動いてる絵が出来そうだし。むう……ということでゲームも発売されることになったワケだし、本編をＴＶでも劇場公開でもいいから普通に見れるようにしてください。早く。もうたまりません。ね？（魔）

電撃床部

■魔王33才くん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。新しいデジカメ買っていい気分です。小さいヨォ。

■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。しかし……ちゃんと連絡しようよ。犬くんの頭脳は大丈夫だったけど。

■バオウ中嶋くん：自分好みのゲームなら怖いモノなし。なんかお腹を壊したりしてるみたい。

■ぽやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。それにしても汚い手を考えたり見つけるのが上手いよね。

■うさきくん：GWに続き、適度に休暇を取っていてむかつきます。なので減点2億6千万。

まんが／熊本県 熊本星人〈そうして人は皆、カードにはまっていくのです〉・イラスト／岩瀬さとみ

▲青森県　せんづき千春さん　タマネギは美味しいですから。キャベツとか。生がいけます。

▲大阪府　亜久羅翔さん　女の子だからこその、このゲーム。かなりカンタンですけど。

▲大阪府　さんとこさん　受験は受験で頑張って下さいね。ハガキも描きながら。笑。

▲石川県　壱也さん　100冊。次は200冊を目指しましょう。というか目指しませんか？

▲東京都　江葉良さん　魔女っ子ですからね。そんな風に呼ばれるからには……。

▲栃木県　綾瀬七美さん　デキもヨサゲなのか期待大です。これでＰＳ２買いな人も？

▲神奈川県　ユキさん　かぶろうと思うっていうか……。かぶらせてるっていうか……。

▲栃木県　ぐなぐなさん：スゴク細かいところまでよくできているんでしょうね。動いてるとか。

▲大阪府　高野涼記さん　ヤリは持ち運びに不便そうです。どう考えても。

▲埼玉県　山吹日和さん　そう思うこともまあ、必要ですよ。浮き上がりっ放しでも……ね。

▲北海道　ZINEさん　かっこいいキャラも多いんですよね。鉄拳は。ハガキあまりないですが。

▲岩手県　エリさん　オシャレで笑えるタイプのＣＦは無くなっちゃってますよね。

▲愛媛県　風天丸さん　深い悲しみとか恨みとか……イロイロ背負っちゃってます。

▲石川県　壱也さん　興味を持つのはいいことですよ。一緒にＤＶＤビデオ見たり。

▲滋賀県　仙蛙さん　ステキな校外学習ですねぇ。こんな授業ならいつでもお任せ？

▲神奈川県　千石ぶうさん　そうなんですよね。トロンちゃんもアレだけ？　って気はしました。

▲栃木県　アブサンさん：彼女の強がりがカワイイですよね。正義感強いですし。

▲福岡県　いちがやまみさん：やりくりしないとですよね。目的に向かってガンバりましょう。

◀岐阜県　宮崎あきかずさん：こうやってみると、確かに同じようなキャラっていませんよね。まあ、全員が人型じゃないのも要因でしょうけど。羽根とか、明らかに違いますから。

◀愛媛県　如月二月さん：今回はバリバリのファンタジーっぽいですよね。街並みとか見ていても、Ⅵのようなノリだし。ナニよりも飛空艇が格好良さそうなのがたまりません。発売、近いです。

◀大阪府　今村カオルさん：難しくは……ないですよ。欠点はPSでプレイすると戦闘が多くて、アクセスにイライラしがちなことぐらいでしょうかね。オススメはPS2の高速モードなのでした。

奴隷の趣味

趣味が大切なのは当然ですが、あまり大切にしすぎても困るのが現実です。特に大人になったら趣味以外のことも考えないとね。特に子供のいるお父さんとかがはまってしまうと……困っちゃうから。[illegible]子供は、悲しいの。

「うちのお父さんは古銭収集が趣味で、毎月市が立つと出かけていって何かしら買ってきます。[illegible]貧乏なのは当然知ってたんですけど、その原因が[illegible]なんか、それ以来ムカムカきちゃってたまりません。いつか[illegible]やうかも」[illegible]

[illegible]ね。自分の家族の生活よりも趣味を優先してしまうのは無責任[illegible]して気持ちはわか[illegible]気がするナア。[illegible]風にはまっち[illegible]趣味は、インチキな新興宗教と変わらな[illegible]ね。別に、貧乏と思われないくらいのお金を家族に使った上で自分の趣味にお金を使う分にはいいと思[illegible]ですけどね。その[illegible]バランスでしょう。[illegible]さんが家族よりも[illegible]を取ってしまった[illegible]。今度はこ[illegible]

▲石川県　壱也さん：色塗り[illegible]

▲[illegible]県　仙蛍愛さん：[illegible]ですし。[illegible]もバリバリに[illegible]お[illegible]

▲大阪府　[illegible]あやさん：フトン干し合戦、とでも言いましょうか。激しそうです。

◀東京都　[illegible]の雅子さん：根性いります。

▲愛知県　アヤセさん：いつの[illegible]

◀滋賀県　和泉おしげさん：淡い色使いっていいですよね。淡い感じで。

◀神奈川県　葉月ディオンさん：しますね。メモ帳変わりに使います。

[illegible]県　[illegible]木由花さん：大抵[illegible]に重なってます。ヘッドフォンだと分かりやすい気が。

ちょっと手放すのはねぇ（笑）。そういえばSSの「センチ」は結局、オマケCD付きの初回版しか発売されませんでしたねぇ。ゲームの前に発売された「ファーストウィンドウ」はいまだに高い値段で売られているのに……。ソフトを買うとき「こりゃきっと売り切れるな」と思っても実際発売されると結構売れ残っていたりして、必死になって買ってちょっとガッカリしたことがあります。いや、実際欲しいものを手に入れられたからいいんですが、後日グッと値段が下がっているのを見ると……。PSの「同級生2」なんかが結構そんな感じでした。特別限定版は12体のフィギュア付き、ということで予約しようにも光の速さで打ち切られ、ガックリした覚えがあります。が、実際発売されてみるとどこの店でも売っている……よく考えたら発売日が延びたのは、予約の殺到ぶりに、急いで限定版の数を増やしたためではなかったのか……と予想してみたりみなかったり。まあ、買えたからいいや（笑）。（う）

DAMEDAME DO DO くさん！

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくぢりくん：「スパロボα」買えるか、久々にドキドキしてたみたいだけど……「メリーに首ったけ」好き。

■ハム彦くん：喫茶宮田のマスター。最近、休日にいないことが多いのでコーヒーが飲めません。不便です。

■だいめいくん：始発で来て、仕事を終わらせてさっさと帰る。その辺がなんちゅーか友だち少ない原因なのか？

■ゴーダくん：DPS唯一の超スーパーゲーマー。喫茶宮田バイト。ボロボロでも秋葉のゲーセン寄るのはスゴイ。

■ぴかりんくん：なんていうか、イロイロと雑務っぽいコトをたくさんやってる気もするけど、オレはしたくない。

秋葉原の中古屋さんを覗くとたまに不思議なのが、ソフトが発売された次の日に中古として店に並んでいること。買った人が「ちぇっ…つまらないや」と売ったのでしょうか？ それともたった1日でクリアしてもうあきてしまったのでしょうか？ ACTやSTGならわかりますが、RPGが売っているのを見るとちょいと早すぎる気がします。あと、初回限定版というやつが早い段階で売られているのを見ると、確実に転売目的で買ったな…と思ってしまいます。しかし、限定版やら品薄なものの値の跳ね上がり方はすさまじいですなぁ。ちょっと前、PS2が発売されたばかりの頃、ふとYAHOOのオークションを見てみると10万円で売られていて絶句したものです（笑）。私的には「高く売られているなら？……」と売ってしまうのはなんかもったいない気がして…ただの貧乏性なんですが（涙）。おかげで2万円前後で取り引きされている、FCの『メタルスレイダーグローリー』を箱ごと大事に保管してあります。もうきっと遊ぶことはないのですが、貴重なものだとわかると

▲群馬県　リジュさん　そうなんですよね。ゲームとして良くても、エンターテイメントとしては……。

▲栃木県　なるき勇太さん　そうですけどね。「III」は前作を知らなくても楽しめます。

▲北海道　月珠さらさん　幸せですよね。静かですし。集中力も増すってもんです。

▲滋賀県　結城鷹久さん　どうなんでしょうねぇ？　お話は変わるんでしょうか？

▲東京都　梧村Sさん　アゴ割れてちゃダメですか。笑。確かにくどいですけど。

▲富山県　チハルさん　お話や設定はもう…・申し分ないんですけどね。もう少し・…。

◀栃木県　佐戸原ひろあきさん：キャラの切り替えとか悩みそうです。ストーリーで入れ替えなんでしょうか？

◀千葉県　明石知子さん　この夏は大作多いですよね。FF・ドラクエ・TOE・クリアできる？

▲埼玉県　笹川茜さん．そこまでセーブデータに依存してない気もしますが…どうなんでしょう？

▲千葉県　彩葉彼方さん´世紀末ですよね。ほとんど毎日激しい事件が起こってる気がします。

▲埼玉県　あゆさん．PSソフトで楽しめるのがいいですよね。慌ててPS2ソフト買わなくても。

▲神奈川県　船津さん　プリクラも色々な機能が付いてますからね。最近のヤツは。

▲兵庫県　ユキトさん：カプコンさんの最近のそういう細かさにはもう、脱帽モノです。

▲兵庫県　水見さん´お手頃なんですよ。なので買っちゃうんです。床部でもソロソロ・・。

◀栃木県　天舞月さん　ラッシュは体力使いますからね。慣れてしまうしか対応方法はないのでファイトです。

▲福岡県　鷹栖世丸さん　梅キューも美味しくていいですが、ばろキューは食べられそうにないです。

▲福岡県　木下香里さん　どうなんでしょう？　「2」はいつ頃発売されるんでしょうね？

▲埼玉県　ユメコ・Wさん　女の子の特権ですから。このゲームにハマれるのは。

▲宮城県　秋山たつみさん．安定してますよ。1週間つけっぱなしでも大丈夫。

▲三重県　乙坂君比古さん　筋肉痛にならないと筋肉はつきませんからね。大事です。

▲栃木県　ぐなぐなさん　冒険は楽しいですよ。例えフィールドが近所だとしても。

◀北海道　神月りんさん：どうなんでしょうね？　ポノゴンの表示限界から8人になったって話もありましたが。8人全員で戦えるのもちょっと憧れたりして。笑

◀大分県　英桃さん　ご飯作ってくれる人に感謝しないのはダメですよね。食べれて当然なんてもっての他。ありがたいと思わないと。

◀宮城県　楓来らみーさん　全クリアするのは大変なんですよね。このゲーム。自分の好きなシナリオを何度もプレイするのは楽ですけど。

◀三重県　ぷじゅさん　まあ、お節介だし、引っ張っていってくれるし…理想の友だちですよね。現実にはそうは見つかりませんけど。

◀滋賀県　仙蛙さん　眠れそうですねぇ。ベッドさえあれば。お香とかも焚いてそうでリラクゼーションな感じです。

◀北海道　三季月下さん　それです。その魅力をお友だちにも！　そこそのお友だちがさらにお友だちに！　って野望でした。笑

◀北海道　加藤昭世さん　どうなんでしょう？　その辺のキャラについては全く明かされてませんね。ギンコとかどうなんでしょ？

◀愛知県　林マリヤさん　超個性的な女の子はいませんでしたね。確かに。全体に可愛いのでいいんですけど。

◀奈良県　藤野KEIさん　でもちょっと可愛くないですか？　鉄の女ってほどじゃない、甘えみたいのがカワイイですよ。

ハガキのタメに命がけ

「愛のある素晴らしい生活のために！　1日1枚ハガキを描くようにしましょう！　eメール主流の世の中ですが、ハガキです。ここは一発ハガキです！　自分で字や絵を描かなくなったらおしまいですよ！」という強引な理屈でハガキを描かせる「日本ハガキ教会」の手口が、公正取引ノーベル総理大臣法に引っかかり、摘発を受けました。これで、日本に残されているいわゆるハガキ描きましょう会は、「DPSハガキ研究会」だけとなった模様です。そこでどうでしょう？　あなたも研究会に入りませんか？

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

読者アンケート

右のハガキに希望するプレゼントの番号、アンケートの回答(数字は右詰めで記入してください)、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは6月22日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

【1】P.8～11から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女
【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他
【4】あなたの年齢を教えてください。
【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った
【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他
【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他
【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。記事リストから1つ選んでください。
【9】今号の記事で良かったものを記事リストから3つ選んでください。
【10】今号の記事で良くなかったものを記事リストから1つ選んでください。
【11】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。
【12】あなたは1年間に何本くらいのゲームソフトを買いますか。
【13】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット(カラー含む) ⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン ⑬プレイステーション2
【14】買おうと思っているゲーム機を【13】の一覧から3つまで選んでください。
【15】購入したいと思っているプレイステーション、プレイステーション2用タイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.191～193)から選んでその番号を3つまで書いてください。
【16】CD-ROM付録付き増刊号「電撃プレイステーションD」に体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.191～193)から選んでその番号を2つまで書いてください。
【17】今まで発売されたプレイステーション、プレイステーション2のソフトで好きなものを2つまで書いてください。
【18】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G's マガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧ファミ通DC ⑨F.Wave ⑩月刊ファミ通64プラス ⑪月刊ファミ通Bros. ⑫週刊ザ・プレイステーション ⑬週刊ドリームキャストマガジン ⑭HYPERプレイステーション ⑮The 64 Dream ⑯GameWalker ⑰Vジャンプ ⑱ゲーム批評 ⑲gM ⑳その他
【19】電撃プレイステーションを含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム雑誌を【18】の一覧から1つ選んでください(電撃プレイステーションがそれにあたる場合は㉑とお答えください)。
【20】インターネットは利用していますか?
①毎日利用している ②週に2、3回利用している ③週に1回利用している ④利用していない
【21】【20】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは、どのように利用していますか? 2つまで選んでください。
①会社・学校のパソコンで ②自宅のパソコンで ③iモード端末で ④(iモード端末以外の)携帯電話・PHSで ⑤ザウルスなどの携帯情報端末で
【22】【20】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは、主に何のために利用していますか? 2つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット(インスタントメッセージ系含む) ⑥オンラインゲーム、ネットワークゲームのプレイ
【23】【20】で④を選ばれた方に質問です。インターネットを利用してみたいですか?
①はい ②いいえ
【24】【23】で①を選ばれた方に質問です。何のために、インターネットを利用したいと思いますか? 2つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット(インスタントメッセージ系含む) ⑥オンラインゲーム、ネットワークゲームのプレイ
【25】プレイステーション2は買いましたか?
①買った ②欲しいソフトが発売されてから買う ③買う予定はない ④迷っている
【26】電撃NEWS STATIONでとりあげてほしいもの、ことを、以下の選択肢から1つ選んでください。
①ゲーム関連イベント ②ゲームソフトのキャンペーン ③ゲーム関連グッズ ④ゲーム業界の話題・ニュース ⑤N64、DCなどの他ゲーム機 ⑥おもちゃ情報 ⑦インターネット ⑧携帯電話・PHS ⑨パソコン・デジタルグッズ ⑩アイドル・芸能など一般的な話題・ニュース ⑪音楽CD(音楽・ドラマ・声優関連含む)
【27】『ペルソナ2 罰』について教えてください。
①すでに予約した ②予約して買う ③予約はしていないが、発売日前後に買う ④すぐには買わない ⑤買う予定はない
【28】これまでに発売されたプレイステーションソフトで、プレイステーション2専用ソフトとして続編がプレイしてみたいタイトル、シリーズを1つ、教えてください(『FF』などのすでに発表、もしくは発売されたものは除く)。

Vol.146 記事リスト

Vol.143 プレゼント当選者(敬称略)

①ガイナックス「ハルのひなまつり」福袋
石川智(大阪府)太田陽子(山口県)
②電撃特製ポリタンバンダナ
徳永研太郎(新潟県)小林洋一(群馬県)宮石亮太(埼玉県)国吉伸太郎(埼玉県)滝田和弘(千葉県)増田文洋(静岡県)森本まゆみ(大阪府)桑村浩代(大阪府)宮内美沙(兵庫県)宇野聡(福岡県) ほか10名
③『ワーネバ・アイランド』イムキーホルダー
河田一美(埼玉県)高田淳史(東京都)中上泰人(大阪府)
④『ステッピングセレクション』バンダナ
高橋礼奈(埼玉県)松本匡史(愛知県)赤阪宙(富山県)徳山達也(大阪府)吉見国広(徳島県) ほか15名
⑤角川スニーカー文庫「ラングリッサーミレニアム」(上)
永長東昭(茨城県)志賀美香子(茨城県)谷内伸輔(埼玉県)大村知子(兵庫県)川上友美(徳島県)
⑥『ロックンメガステージ』ステッカー
金城春奈(大阪府)堀井憲一(大阪府)根元憲司(兵庫県)伴亮平(山口県)仁科伸彦(福岡県) ほか20名
⑦『リトルプリンセス マール王国の人形姫2』レターセット
蓮田晴美(宮城県)山田里咲(神奈川県)藤井裕美(神奈川県)串田善紀(愛知県)西沢由莉(長野県)
⑧PSソフト『ハイパーバリュー2800 麻雀』
神田謙三(東京都)戸部永治(大阪府)西島隆平(福岡県)
⑨PSソフト『ヘキサムーン・ガーディアンズ』
飯塚信輝(北海道)和田眞一(兵庫県)藤田美里(広島県)
⑩PSソフト『ハイパーバリュー2800 花札』
西脇良(長野県)上田国久(鳥取県)宮崎慎太郎(熊本県)
⑪PSソフト『実況ゴルフマスター2000』
堀竜司(千葉県)風間雄二郎(福岡県)浅香保(鹿児島県)

DENGEKI SOFT STATION

- 真・三國無双
- アーマード・コア 2
- びっくりマウス
- ガングリフォン ブレイズ
- スラップ ハッピー リズム バスターズ
- ビシバシスペシャル 3 ～ステップチャンプ～

その他

イラスト／伊藤勇太

SHIN・SANGOKUMUSOU

三國 真 無双

真・三國無双

独占情報満載

話題の超大作アクションを一刀両断!!

SHIN SANGOKU MUSOU

8月上旬発売に向け新たなステップを踏み出した『真・三國無双』。今回もキャラの成長システムなどの最新情報に迫る!!

PS2 ACT 真・三國無双	8月上旬	▶コーエー
		▶¥6,800
	▶対応周辺機器未定	

2つのOPムービー公開!!

『真・三國無双』のオープニング映像を公開!! [illegible]ゲームには2つのOPが[illegible]。1つは、迫力のビジュアル[illegible]の壮大な世界観を再現したCGムービー(写真右)で、もう1つは[illegible]のキャラクターたちが登場[illegible]美しい映像で、ゲ[illegible]を添えるぞ!!

実機OP独占公開!

キャラクターの成長からステージのポイントまで

「真・三國無双」徹底解析

ＰＳ２初の本格的ＡＣＴとして多くのユーザーから注目を浴びているこのゲーム。発売日は８月と少し延びてしまったが、それもすべて遊びやすさを追求したため。前に紹介したものから、システムや操作系に若干の変更が加えられ、より〝一騎当千〟の爽快感が味わえるようになったぞ。今回は、そんなシステム面を中心に、本作の魅力を徹底的に追求していこう！

▲群がる敵をまとめて弾き飛ばす！　「マ○リックス」のような豪快なアクションが楽しめるのも、このゲームならでは。攻撃もボタンの連打や、ボタンの組み合わせで簡単に出せる。

キャラの成長

キャラの成長システムの詳細がついに判明！　ゲームの重要な要素なので、しっかりチェックしよう。

これが成長情報画面だ！

▲ステージが終了すると、プレイヤーキャラがどれくらい成長したかを見ることができる。アイテム以外に、戦場で上げた功績によっても、キャラクターは強くなっていく！

敵の落とすアイテムでキャラクターは強くなる！

プレイヤーが操るキャラクターは、敵を倒したときに残すアイテムで攻撃力や防御力をアップさせたり、体力を回復することができる。アイテムを落とす敵は、名前のついた敵将や、小隊の隊長たち（敵兵は４人、または５人くらいの隊を組んで攻撃してくる）。アイテムが出たら、必ずゲットだ！

◀地面にアイテムが！　しばらくするとアイテムは消えてしまうので注意!!

敵が落とすアイテム一覧

ここでは、敵が落とすアイテムの一部を紹介！　なお、これらのアイテムは、プレイヤーがある程度狙って出せるようになるらしい。

パワーアップ系

剣／攻撃力UP
攻撃力を上昇させるアイテム。剣の色やサイズで、上昇する攻撃力の値が変わる。

たて／防御力UP
戦闘で最も頼れる（？）アイテム。防御力が上がり、ヘタな攻撃ではビクともしなくなる。

点心／体力UP
点心を取ると、プレイヤーキャラのＨＰが上昇。めったに出ない!?

回復系

まんじゅう／体力回復
肉まん（？）でＨＰが回復する。２個重なっているまんじゅうで、体力が大幅に回復！

酒／無双ゲージ回復
体力ゲージの下にある無双ゲージが、残りゲージ量にかかわらず100％になる

武器系

矢／弓矢のストック
Ｒ１で撃つことのできる弓矢の「矢」を補給できる。持てる本数は最大99まで

キャラの成長とともに階級も上がる！

プレイヤーが戦場でどれだけ活躍したか？　それは、ステージ終了時に表示される〝武勲ポイント〟で知ることができる。このポイントが高ければ高いほど、プレイヤーが戦いで果たした役割が大きいということになるのだ。なお、武勲ポイントは、プレイヤーの操るキャラや護衛兵に影響を与える。ゲーム開始直後、プレイヤーキャラには２人の護衛兵しかいない。しかし、ポイントを獲得することで、キャラの階級がアップ。それにともない、護衛兵が強くなったり、数が増えていくようだ。護衛兵が強くなれば、その分戦いを有利に展開できるだろう。

▲ステージ１では、護衛兵は２人しかいない。苦戦は必至!?

▲アイテムの〝まんじゅう〟を取ることで、護衛兵のＨＰが回復するぞ

武勲ポイントがたまると…

イラスト／しおやてるこ

ステージでのポイント

丸々1個の戦場を再現したこのゲームでは、どう戦おうが基本的にプレイヤーの自由。ここでは、プレイヤーが、ステージですること（できること）をまとめてみよう。

壱 モード&キャラクター選択

本作でプレイできるモードは、ストーリーモード的な内容の「MUSOU MODE」と、いつでも好きな戦場で戦える「FREE MODE」だ。この2つから遊びたいモードを選ぶと、次にキャラクター選択画面になるぞ。キャラクター選択時には、各キャラクターのＨＰ、攻撃力、防御力を確認可能。とはいえ、実際の戦場では、性能よりもキャラの所持している武器や攻撃動作（チャージ攻撃のスキの少なさ）などが重要になるので、ここではあくまでも参考程度に見ておくといいだろう。なお、キャラクターを選ぶと、各キャラがポーズをとり、決めセリフをいうぞ！

初期使用可能キャラ

魏	●夏侯惇 ●典韋 ●許褚
呉	●周瑜 ●陸遜 ●孫尚香
蜀	●関羽 ●張飛 ●趙雲

◀9人の武将がズラリ勢ぞろい！選択したキャラにはスポットライトが当たるぞ。

弐 ステージはすべて実在した戦場！

このゲームのステージは、「三國志」に登場した戦場を模して作られている。1プレイで遊べるステージは、全部で5ステージ。ただし、魏・呉・蜀の軍隊ごとにプレイできるステージの場所や順番は異なってくるぞ。ここでは、その中から3ステージの流れをダイジェストで紹介しよう！

黄巾の乱

張角を教祖とする道教教団・太平道との戦い。この教団の信者たちが頭に黄色い布を巻いていたことから、"黄巾党"と呼ばれる。プレイヤーは黄巾党の討伐部隊となり、張角を倒すことに！　どの軍でも最初のステージになる。

▲敵の"黄巾党"は、黄色い服が目印！名のついた武将を倒し、関所を突破せよ。

▲張角を守るように立ちふさがる張宝。妖術で風を起こし、進軍をジャマするのだ。

◀ラストは高台での張角戦。戦闘前に前口上が入るぞ！

虎牢関の戦い

黄巾の乱後の混乱期に台頭、権力を握った董卓。彼が行った数々の暴政に、中国各地の群雄たちは反発。「打倒、董卓」を合図に、連合軍を結成するのであった。連合軍として、曹操や劉備など、有名な武将たちが登場するのが特徴。

▲難攻不落の要塞、虎牢関が最終目的地。雪が降り、周囲が見えないなんてことも。

▲敵を倒し続けていると、呂布に狙われるなどのシチュエーションも発生！

◀虎牢関前に陣取る董卓。敵の中には、貂蝉もいるぞ！

長坂の戦い

董卓が倒れ、群雄割拠の時代へと流れていった。そんな中、曹操が天下統一を狙い動き始める。その標的となったのが、劉備が居を構える荊州。劉備軍は、曹操率いる大軍勢の中から脱出することになるのであった。

▲劉備軍が、曹操軍に囲まれているという苦しい状況でスタートする長坂の戦い。

▲味方の軍を川に潜ませ、曹操に一矢を報いる劉備軍。

◀前にも紹介した張飛イベント。どのような条件で、このイベントは発生するのか!?

イベントも盛りだくさん！

このゲームで見逃せないのが、「三國志」中に登場したイベントが再現されているということ。それも、ゲーム中にうまく盛り込まれているので、プレイしている手に思わず力が入ってしまうはず！ここでは、それらイベントを系統ごとに分けて紹介していくぞ。

◀状況にあわせてイベントが発生。

史実系EVENT

物語に登場した英傑たちの活躍を再現したのが、この史実系イベントだ。どんなシーンが再現されるのか!?

◀空を見上げ、ひと言「来た……」

◀……下す袁紹。狙う先には……がいるのか？このあとの展開が気になる!!

参 ブリーフィング画面でステージの目的をチェック!

ゲーム開始直後、右の写真のようにブリーフィング画面が表示される。ここでは、戦いの概要から、敵将のデータ、自軍の配置まで、戦場の様子を確認することができるぞ。このゲームは、主人公側の軍の総大将が倒れるとゲームオーバーになってしまう。このブリーフィング画面で、どこに自分の総大将がいるのか、しっかりチェックすることも大切になりそうだ。また、ステージ中にスタートボタンを押しても、このブリーフィング画面を確認することができる。刻々と変わる戦況を知るためにも、この画面は常にチェックする必要があるだろう。ちなみに、画面の青いブロックが味方の軍、赤いブロックが敵軍を表しているぞ。

◀画面右にメニューが表示される。画面下部では、それぞれメニューの説明が表示されるぞ。

▲味方の配置をチェック！　軍団長や所属武将、士気や兵力も同時に確認できる。

四 総大将の命令に従い行動!!

このゲームは、戦場で自由に行動できるのが魅力。しかし、闇雲に行動しているだけでは、敵を倒すことはできないぞ。総大将が出す命令をチェックして、自軍が有利になるよう行動しよう。

▶まずはどこを目指すかチェック！
▲前に出すぎると、総大将からこんな助言が…。言うことを聞いたほうがいい？

伍 チャージ攻撃の効果を活かせ!

広範囲の敵に攻撃を与えられるチャージ攻撃。じつは、□ボタンの通常攻撃と組み合わせることで、特殊な効果を持つ連続技に変化するのだ。通常攻撃も最高４回まで連続で出せるが、こちらのほうは、敵を気絶させたり、吹き飛ばしたりと、戦況を打開する一撃になる可能性がある。敵に囲まれたときや、名前のついた武将や総大将と戦うときに使うと、有利に戦えること間違いナシ！

△	広範囲攻撃
□△	浮かし攻撃
□□△	ピヨリ攻撃
□□□△	吹っ飛ばし攻撃

浮かし
▲浮かし攻撃は、浮いた敵に攻撃を加えると確実にヒットする。

▼敵が気絶して数秒間動けなくなる。この間にダメージを奪え！

▲キリモミ状態で敵が吹っ飛ぶ。爽快感バツグンの攻撃だ。

六 ゲームクリア後には武勲ポイントが!

前のページでも紹介したように、１つのステージをクリアするとプレイヤーの戦績が表示される。戦績＝武勲ポイントは、プレイヤーが倒した名前のついた武将や敵の総数、ステージクリアまでにかかった時間などで算出されるようだ。なお、ポイントに関わる項目の中で、気になるのが〝SPECIAL〟。これが何を表しているのか不明だが、イベントについての表示がないところをみると、それに関係する何かであるかも？　まだ開発中ということもあり、これらの表示は変更される可能性もあるが、ステージでは積極的に戦ったほうがいいことがわかるだろう。

▶それぞれの項目でとれだけポイントが取れたかが、表示される。
▼名前のついた敵を多く倒したほうが、武勲ポイントはたくさん取れるようだ。

一騎当千の爽快感を味わおう!!

周瑜

状況説明系EVENT

この状況説明系とは、関所を破ったり、味方の増援が現われたときなどに流れるイベントシーンだ。画面に出てくるメッセージだけでなく、イベントとして挿入することで、現在の戦況が手に取るようにわかる。

▲…攻め上る味…勇姿!

ボス系EVENT

総大将戦の前などに挿入されるのが、このボス系イベント。基本的には前口上を述べるようになっている。

▲プレイヤーを待ち受けるように剣を構える張角。自軍と接触したときと自キャラと接触したときの２パターンのイベントが用意されている。

◀呂布の出現シーン。このあと、プレイヤーをしつこく追いかけてくることになるぞ！

ARMORED CORE 2

最新ROMから判明した新たな情報を公開!!

ユーザーオリジナルのAC（機体）を作り上げ、さまざまなミッションを遂行していく『AC』シリーズの最新作『AC2』。今回も最新の情報を大公開するぞ。しっかりとチェックだ！

『AC2』の魅力を徹底検証！

開発も順調に進み、発売日も近くなってきた『AC2』。今回は、実際にプレイできる最新バージョンのROMを入手。新たに追加されたパーツや、ミッションの一部など、「AC2」の魅力に迫ってみたぞ。

◀敵味方の兵器を含め、ACの動きは実に滑らかになっている。

PS2	ACT	アーマード・コア2	夏予定	▶フロム・ソフトウェア ▶¥6 800 ▶MC2（100KB）

GARAGE ガレージ

新たなパーツカテゴリーや新パーツの登場によって、ACの機体構成のパターンもより多く、複雑なものになった。ここでは、そんなパーツの数々を紹介。

◀下のパーツを自由に組み合わせて1体のACを作る。

HEAD ヘッド

ACの頭脳。主に情報処理を担当しているパーツ。

ZHD-MO/EGRET
レーダー機能はないがセンサーなど、ほかの基本性能が良好。

ZHD-AG/TURRET
基本性能全般を優先させたエントリーモデル。

CORE コア

機体の要となる胴体パーツ。コックピットもここにある。

ZCX-F/ROOK
ジオマトリクス社の標準型コア。スロット数が多め。

ECH-D4
実弾、エネルギー防御に優れているが、スロット数は少ない。

ZCL-XA/2
高機動戦闘タイプに向いている超軽量モデル。

ARMS アーム

腕パーツ。軽量級から重量級など種類もさまざま。

ZAN-414/SLA
性能は安定しているが、重量がややある。中量級タイプの腕。

ZAW-2/SAMURAI
特殊な武器腕。接近戦用に開発されたデュアルブレード。

◀デュアルブレードの2段斬りで敵MTを一掃！　ちなみに空中から斬り始めることで3段斬りまで繰り出せるぞ。

EAW-SPLASH
両腕に拡散型のレーザーを装備した腕パーツ。射程は短い。

◀エネルギー系の両手武器。一カ所にかたまっている敵に有効。また、射出速度も速いので、敵にヒットしやすい。

LEGS レッグ

ACの脚部パーツ。人型2足やタンクなどがある。

ZLN-XA2/FF
人型2足タイプ。防御、スピードともにバランスがいい。

ZLB-7744/VAT
装甲を強化して防御力を重視した新機軸の逆関節脚。

ELF-DEX-2F
スタンダードな4脚タイプ。積載量、スピードに優れている。

ZLC-M2/PIKE
ほかの脚に比べて防御力は高いが積載量がちいさい。

ZLR-ZIO/MATRIX
ジオ社の社名を冠したフローティングタイプの脚部パーツ。

◀今作から登場した新パーツ。機動力に優れたパーツだ！

BOOSTER ブースター

ブーストダッシュを可能にする推進装置。

ZBT-ZI/ARTERE
ブースト出力は最大。しかしエネルギーの消費量も多い。

FCS エフシーエス

ロックオンシステムを制御する内部パーツ。

LODD-BLAZER
最大ロック数12。ロックオンサイトの形状は横長。

GENERATOR ジェネレータ

エンジンパーツ。ACのパワーの源である。

HOY-B999
コンデンサ容量、出力ともにバランスのとれたジェネレータ。

RADIATOR ラジエータ

機体内部から発生する熱を冷却する装置。

RBG-CM6
軽量モデルのラジエータ。性能は若干低め。

RRX-COT-1000
通常時での性能を強化した普及型のラジエータ。

MISSION ミッション

ここでは、ミッションの1つを紹介。また、ミッションのタイプ、任務は多種多様で、臨機応変な対応が重要になる。

大断層/作戦目的：敵全滅

次々と出現する敵を倒し、ゲートを守れ!

▶敵の増援部隊が次々と出現。先手をとって迎え撃て!

巨大な橋の上での攻防。迫りくる敵MTや航空機の攻撃から、橋上にあるゲートを守りつつ、敵部隊を殲滅することがミッションのクリア条件になっている。味方MTやゲートからの援護を受け、敵を全滅させろ!

味方MT×2 ◀両手にバルカン、肩部にミサイルを装備している。

▶敵は橋上のゲートを狙ってくる。これを破壊されたらゲームオーバーになってしまうぞ。

▲一定時間が経過すると、機が発生して視界がどんどん悪くなってくるぞ。

リアルタイムで状況が変化!

カスタマイズ講座
ACの機体構成を考えよう!

『AC2』ではパーツの種類が多いだけに、思い通りのACを作り上げることが可能。まずは、機体構成のメインコンセプトを考えよう。

軽量系
スピード重視タイプ

重量の重い武器は搭載できないが、軽量級ならではの高速移動攻撃が可能。敵の後ろに回りこむことも楽にできる。

中量系
バランスタイプ

攻撃、防御、スピードなどにおいてバランスのとれた機体構成。長期戦のミッションなどに向いている。

重量系
防御&火力重視タイプ

スピードを犠牲にする代わりに、圧倒的な防御力と、攻撃力を手に入れた重量級。[illegible]

INSIDE インサイド
コアに装備可能な内蔵武器。種類も豊富。

INW-DM/RII
浮遊型機雷を射出。敵に接触、または一定時間で爆発する。

EXTENSION エクステンション
腕外側部分に装着する新規カテゴリー。

ZEX-AL/REX
敵ミサイル迎撃用のレーザー。ミサイルに自動反応し迎撃する。

EEX-AM45
同じく敵ミサイルを自動迎撃するミサイルポッド。

BACK UNIT バックユニット
コアの後方、肩部に装備するパーツ。

ZXR-S/STEALTH
ステルスパーツ。敵レーダーに自機が表示されなくなる。

EWX-GCN77-4
実弾系武器。両肩に装備する連装ガトリングガン。

◀この連射力で敵も蜂の巣。しかし、人型2足などの脚部パーツでは、攻撃中に移動できなくなってしまうのが欠点。

ARM UNIT/L アームユニット/エル
ACの左手に装備するパーツ。シールドやレーザーブレードなどがある。

EES-777LAR
出力を高めた強化版シールド。作動中はエネルギーを消費する。

◀◎ボタンでシールドを作動させる(作動中はエネルギーを消費していく)。なお、この状態のまま攻撃も可能だ。

LS-MOONLIGHT-AG
ブレードの中で最大の攻撃力を誇る。エネルギー消費も多い。

◀▼接近戦闘では最強の武器。ちなみに◎ボタン+⊗ボタンの同時押しでエネルギー波を出せるぞ。

エネルギー波を射出!

ARM UNIT/R アームユニット/アール
ACの右腕に装備する主力武器。実弾系からエネルギー系ものまで種類も豊富。

EWG-MGA2
弾数が多めの実弾系マシンガン。重量も軽い。

KARASAWA-MK2
エネルギー系の武器。前作で登場した名銃の後継機。

EWG-BZ-B1100
攻撃力の高いバズーカ。弾の速度が遅いので避けられやすい。

CHANGE COLOR

前作同様、機体カラーチェンジももちろん可能。頭、胴、腕、脚のパーツのカラーをそれぞれ変更できる。また、エムブレム(トレードマーク)エディットもあるので、さらに個性的なACを作り出せるぞ。

▲まずはベースとなるカラーを決定。

▶各パーツごとにカラーを変更していく。

オリジナルカラーで戦いに挑め!

PS2のUSB端子を使う、初めてのソフトが登場！ マウスで自由気ままに絵を描く"らくがきパフォーマンス"とは、いったいどんなソフトなのか……!?

自由きままにらくがきしよう！

『びっくりマウス』は、PS2のUSB端子に接続したマウスを使って絵を描く"らくがきパフォーマンス"ソフトだ。ゲームではないのでステージごとのクリア条件なんて存在しないし、グラフィックツールでもないので、消しゴムなんて存在しない。普通に線を引く「フツウペン」と、さまざまな"ワザ"が飛び出す「ワザペン」を駆使して、思いのままにらくがきしていくという、ちょっと変わったソフトなのだ。年齢や性別、絵の「うまい」「へた」に関係なく、自由気ままに絵を描く楽しさを味わうことができるぞ！

Stage Check! 模様替えを手伝おう!! くりロッジ

ウッディな内装が特徴の、めだまくりのロッジ。このコヤは模様替えの真っ最中だ。彼らを手伝って、壁に素敵な"らくがき"を描いてあげよう！

▲ワザをどう生かすかは想像力しだい。これぞ『びっくりマウス』の醍醐味だ。

▶建物を描いて、道を描いて、クルマを走らせるワザを使うと、この通り！

Stage Check! ライブハウスでパフォーマンス クラブマムマム

ここでは、らくがきライブを開催中。スポットライトを浴びながら、華麗にパフォーマンスを繰り広げよう。各ステージには、"コヤヌシ"と呼ばれるキャラクターがいて、各ステージのムービーや、お手本プレイに登場するぞ。このコヤヌシは、パムパムとマムマムだ。

パパ・パムパム

◀スポットライトがあたるステージの上でのらくがきライブ！

▲見事ワザが決まると観客たちも盛り上がるが、失敗してしまうとブーイングが……。

ママ・マムマム

人気イラストレーターがデザイン！

メインキャラクターであるチゴマ（タイトルロゴ左上）とミルチ（同右上）をはじめ、このソフトの世界観は、TV番組「ウゴウゴルーガ」などで人気のうるまでるびが担当。ポップな感覚で楽しめるのだ。

ピンキー

▶画面上で、色を変えるためのパレットを持っていてくれるピンキー。

ダニー

▲ペンを切り替えてくれるダニー。彼らもうるまでるびによるデザイン。

Stage Check! ワザがリズムに!! テカットロン

描いた線が、すべて直線に変わるテクノ調の不思議なステージ。しかも、線を描くたびに音がなり、ワザからはリズムボックスのようにリズム音が発生する。らくがきと音が融合したセッションが楽しめる、アーティスト向けのステージといえるかも…!?

▶描いた線がみるみるうちに、直線に変化していくのだ。

▼※印のような形をしているのがワザ。もちろん、ワザによってリズムは異なるぞ。

テカットさん

「ワザペン」で描くといろんな"モノ"が出現!!

普通に線を引く「フツウペン」のほかに、描いた線や図形によっていろんなワザが飛び出す「ワザペン」が用意されているのが、このソフト最大の特徴。いくつかの図形を組み合わせた複合ワザ（点をうったあとに円を描くと、星と月になるなど）もあるぞ。

◀ちなみにこれが「フツウペン」

上から下に直線を引いてみる…

上からすーっとサルが降りてきた！　長い線を引くと大きなサルが、短いと小さなサルが現れるぞ。小さなサルかわいすぎ!!

左から右へ直線を引いてみる…

にょきにょきと草が伸びはじめ、てっぺんに見事な花が咲いた！このワザでも、線の長さによって大きさが変わるぞ。

右から左だと違うモノが…

同じ横線でも、描く方向が違うと出てくるモノも変わる。この場合、短いと鼻水（涙？）みたいなものだが、長いと雨が降りだすのだ。

円を描くと太陽が出現!!

色を変えると地球や月が出たり、ステージによっては形の違う太陽が出たりする。全部覚えるとおもしろい絵が描けそうだ。

ワザが途中で失敗することも

ワザは常に成功するわけではない。線が曲がったり、斜めになったりすると、途中で失敗してしまうこともあるのだ。でも、これを利用した絵も描けるかも？

◀線が曲がってワザ失敗。花が咲かない！

好みで選ぼうUSBマウス

USBマウスは、市販されているパソコン用のものを使用する（だいたい¥2,000～5,000ぐらい）。端子の形が四角いタイプであれば、なんでもOKだが、2ボタンにセンターホイールが付いていたほうが断然使いやすいぞ。

▲種類も豊富なので好みで選ぼう。写真はSONY製のVAIO用マウス。

卵を運ぶミニゲーム　Stage Check! グリルウィンナー

唯一、ゲームらしい要素を持っているのがこのステージ。線を引いて、投げられた卵をバウンドさせ、フライパンまで運んでいこう。単純だけど、意外とアツくなってしまうぞ。

◀描いた線の角度でバウンドの仕方が変わる。慎重かつ大胆に運べ！

録画もできるぞ！

静止画の保存はもちろん、描画過程を含め1作品につき最長3分の"録画"も可能（MC2に保存）。何もないところから絵が描かれていく手順まで記録できるので、友だちにMC2を渡して、ビジュアルメッセージに――なんて使い方をするのもおもしろそうだ。

毛筆の味わい深いわびさび　Stage Check! ぼあんどぅ

筆のかすれた感じや、墨のにじみまでも表現できる毛筆のステージ。おぼろ月や五重塔、庭石、竹など、ワザも水墨画タッチのわびさびの感じられるモノばかりだ。ちなみにこのステージでは、墨一色のみ。そのかわり筆の太さが変更できるぞ。

習字もできる!!

▲文字を書けばお習字に。ヘタなりに味わい深いから不思議。

▼ここでは、自分のハンコを作成することも可能。これがないとしまらない？

お見事!!

◀見事な水墨画が完成。ちなみに点を打つとそこから雁が舞う。

2人同時プレイも楽しめる!!

『びっくりマウス』では、2人で同時に絵を描くこともできる。マウスが1つしかなくても、デュアルショック2を使うこともできるので安心だ。友だちや家族と協力して短時間で描き上げれば、過程もすべて録画できる。

▲相手が描いた絵にらくがきして邪魔するのもいいし……。

◀2人で協力して、ワザを繰り出すこともできる。

ワザがリズムに!!　Stage Check! ドットビーチ

飛び込み台の上に絵を描き、飛ばして遊ぶ――それだけといえば、ただそれだけのステージ。飛び込み台のボタンを長く押し続けていると、絵が巨大化してギャラリーが逃げ出したり……と、さまざまなギミックも楽しめる。

好きな絵を描いて…

▶飛び込み台の上に自由にらくがきをして……。

JUMP!!

◀飛び込み台のボタンを押す。離すとジャンプ

AD2015、世界は砂塵と炎に

『ガングリフォン』の魅力を徹底解剖!

近未来を舞台にした3D・STG『ガングリフォン』は、深い世界観やリアルな兵器群、爆発や着弾などの演出が好評を得た、SSの名作である。その最新作となる本作は、プラットフォームをPS2に移し、映像面が格段に進化。兵器グラフィックのクオリティはもちろんのこと、砂漠や滝といった自然までもが美しく表現されているぞ。また、質量センサーやアイテムの使用といった各種新システムも充実。今回は、シリーズ最大の魅力というべき重厚な世界観を解説しよう。

日本外人部隊・五〇一戦車中隊 通称〈ガングリフォン〉
戦場に舞い降りるは

▲上半身の旋回や平行射撃といった複雑な動きまで操作可能。さまざまなテクニックを駆使して戦え!

◀プレイヤーの配属される日本外人部隊とは、PKOへの派遣を目的として再創設された組織。

◀▼このHIGH-MACSⅢは日本外人部隊・五〇一機動戦車中隊の主力新型機となる。

GUNGRIFFON BLAZE
ガングリフォン ブレイズ

多くの人々から絶大な支持を得た3D・STGの名作「ガングリフォン」。その新作がPS2で発売されるということで、ファンの期待度もヒートアップ! 今回は最新画面をもとに、独特な世界観とシステムを紹介!!

包まれていた…

『ガングリフォン』ワールドを彩る世界観と、魅力あふれる兵器たち

20世紀末における社会主義国家群の崩壊は、冷戦の終結を意味した。だが、仮想敵国を失った民主主義陣営は、宗教的対立と民族問題という国内問題に頭を痛めることになる。そして21世紀初頭、世界は地域主義に覆われ始め、各経済圏同士の対立が世界に不安定な状況を生んでいく。さらに、度重なる自然破壊、天候不順によって全世界的な食糧危機が混乱に拍車をかける……。

そんな不安定な世界情勢の中、アフリカ大陸の進出を狙う汎ヨーロッパ連合とアジア太平洋共同体がリビア砂漠にて武力衝突を始める。ときに西暦2015年2月9日。こうして世界は再び戦火に包まれていく……。

▲第2次世界大戦以来になる世界的規模の戦争が勃発したのだ。

◀舞台はアフリカ以外にも、ロシアの凍土、そしてヨーロッパにも及ぶ…。

BATTLE WEAPON

プレイヤーが搭乗することとなる装甲歩行戦闘車。ゲームの核となるこの兵器。ここでは『ガングリフォン』シリーズでおなじみのヤークトパンターから、『ガングリフォンブレイズ』で初登場する新型機まで、5機種を紹介しよう。

▲▶正式名称　16式装甲歩行戦闘車　HIGH-MACS III。性能の詳細は未定だが、ほかの兵器と比べると機動性はかなり高そう。

各国のAWGS

▲イタリア製の重装型AWGS・サティロス。シリーズ初登場となる機体。

▲CM-19A1ブルータルクラブII。4脚に付いたタイヤによって高速移動が可能。

▲タイ製AWGS・コラート。森林地帯の運用を考慮され、同地帯の移動速度は群を抜く。

▲ドイツのヤークトパンター。優れた火力を持ち、空中戦すら可能な機動力を持つ。

ゲームを盛り上げる2つのシステム!

今作ではいくつかの新システムが加わっている。今回は現時点で新たにわかった2つのシステムを紹介。このほかにも質量センサーなる機能もあるらしいが詳細は不明。続報に期待しよう。

◀今回明らかになったズーム機能。どう使うかはキミの戦い方しだい!

CHECK1　味方部隊の登場

戦場には敵だけでなく、プレイヤーをサポートしてくれる味方部隊も登場する。この僚機たちは、ただやみくもに戦場を動いているわけではなく各々が目的を持って任務を遂行しているのだ。作戦や状況に応じてさまざまな戦闘形態をとるので、プレイヤーの役に立ってくれるぞ。またプレイヤーの機体には確認ボタンが設定されており、そのボタンを押せば僚機の耐久度が見られるようになっている。そのゲージを見て、低いようなら援護しよう!

▲僚機と協力して敵機を撃破することも可能。画面に出るメッセージも見逃すな!!

CHECK2　ズーム機能を搭載!!

今回新たに発覚したシステムがこの「ズーム機能」。これはカメラのズームのようなもので、遠くの敵を自機のモニターに拡大表示し、遠距離から攻撃する際に威力を発揮する。この機能を使えば、敵機を正確に狙撃したり、離れた場所から戦況を索敵することも可能。上空を飛び回る敵の戦闘ヘリなんかも、この機能を使えば簡単に射程に捕らえられるぞ。従来のシリーズでは接近戦がメインだったが、このズーム機能が加わったことによって、戦い方そのものが多様化しそうだ。また、画面中ではターゲットに入ると僚機には「FRIEND」、敵機には「ENEMY」と表示される。未確認機をターゲッティングして機体を確認すれば、僚機を誤射するようなミスはなくなるぞ。

◀画面に出るターゲット表示に注目。僚機と敵機を間違えるな!

▲新機能のズームモードは戦闘中にいつでも使えるようになっている。遠方にいる敵を確認してから狙い撃て。

◀とあるミッションでは非武装の自軍輸送ヘリも登場する。ズーム機能を使って、戦場を離脱するまで援護してあげよう。

【AWGS】：不整地での戦闘活動を行うために開発された兵器。装甲が厚く、攻撃力も高い。脚の形は多脚型と2脚型のタイプがある。

PS FTG

スラップ ハッピー リズム バスターズ

6/29
▶アスク
▶¥4,800
▶MC（1ブロック）

◀リズムもバトルも楽しめる！ 新鮮かつ本格的なFTGなのだ!!

パンクテイストあふれるキャラクターが、リズムに乗って多彩な連続技を決める！　とってもイカしたＦＴＧ!!

リズムゲームのテイストをミックスした、新感覚のＦＴＧ。格闘ゲームとしてのデキもさることながら、現役ＤＪを起用したＢＧＭがすこぶるナイス！　リズムとバトルの両方から盛り上がれる、ゴキゲンなゲームなのだ!!

ヤツにリズムをたたき込め!!

スラップハッピーリズムバスターズ

SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS

ここが音ゲー!!

『ビートマニア』に代表される人気ジャンル、リズムゲーム（俗に音ゲー）。このゲームには、そのテイストが取り入れられているのだ！

このゲーム最大の特徴が「ビートコンボ」だ。相手にヒットさせると、BGMにあわせて画面外から中心へプレートが流れてくる。このプレートが中央の枠に重なった瞬間に、対応するボタンを入力しよう。さらに、ファイナルラウンドを「ビートコンボ」でフィニッシュすると、ＦＥＶＥＲタイムに突入するのだ。

▲タイミングが合うと、連続技になるぞ！

◀ビートコンボが発動すると、画面が大きく変化。

◀タイミングが合えば、大ダメージを与えられる。

◀▼FEVERタイムはハデな演出が炸裂！

相手のジャマも、もちろんできます

「ビートコンボ」を発動されたからといって、あきらめてはいけない。食らった側も、タイミングよくボタンを押すことで、プレートの位置を変えられるぞ。相手のリズムを崩して、ジャマをしてやろう。

▲相手は混乱すること間違いなし!!

フロスティに聞け！

ん　、俺フロスティ。隠しキャラなんで使い方はヒミツな俺だけど、用語解説しちゃおうかな？　まず「浮く」。アッパ　なんかで相手を空中へ打ち上げることだね。で、「拾う」。空中の相手に追い打ちを掛けて、落とさないように連続技を狙うことだ。そんなわけで「空中受け身」。浮かさ（右へ）

こんなに格ゲー!!

『ストリートファイター』シリーズに代表される格闘ゲーム(俗に格ゲー)。音楽面に目が行きがちな本作だが、格ゲー部分もしっかりと作られているのだ。

▶熱血ケンカDJや肉屋の主人が、ド派手に戦う!!

「ビートコンボ」以外のシステムも、もちろん充実している。ボタンの使い分けで技に強弱が出たり、コマンド入力で必殺技が出たりするのはもはや常識。攻撃を当てることで増えていくビートゲージ(画面下)を消費して、より強力な必殺技(レイブアタック)を繰り出すことも可能だ。また、従来のFTGとは異なり、必殺技などのコマンドが単純なものに統一されている。簡単な操作で、誰にでも熱い戦いを楽しむことができるというわけだ。

◀相手を挑発することでも、ビートゲージをためられるぞ。

浮かせて!

◀特定の通常技がヒットすると、相手は空中高く舞い上がる。落ちてきた相手を…。

▶通常技で追撃。うまく高さを調節したら…。

拾って!!

▼レイブアタックで、一気に大ダメージを与えよう!!

まだ続く!!

いわゆる本格的要素満載です

これまでのFTGでおなじみのシステムが、一通りそろっている点にも注目。チェーンコンボ、空中での受け身、ガードキャンセルなどなど。このジャンルが好きな人なら、聞いただけでムズムズしてくるのでは? 本格的な対戦も楽しめるのだ。

空中受け身とか…

◀押したボタンによって、着地する方向を変えられるぞ。

ガードキャンセルだって…

▶相手の猛烈なラッシュから、一発逆転することも可能。

チェーンコンボみたいな…

▲通常技から通常技をつなげて、大ダメージを与えられるぞ

Check!

3D・CGでもアニメ絵でもない、ちょっと変わった雰囲気はセルシェーダー(またはトゥーンレンダリング)という技術によるものだ。

モードもいろいろ!!

ゲームモードは大きく分けて3種類。しかし、各モードには、それぞれ秘密が隠されているらしいぞ。何度もやりこむことで、すべての謎が解き明かせるかも!? 1人でも2人でも楽しめるうえに、何度でも楽しめるのだ。以下で、その詳細を紹介していくぞ。

ARCADE

キャラクターを1人選択し、COMの操作するキャラクターと戦うモード。ゲームの進め方によって、最終ステージに登場するボスキャラクターが変化するらしいぞ。

▲ボスキャラは、誰が出るかな?

VS MODE

2P対戦用のモードで、ひたすら対人間の戦いが楽しめる。対戦で使うキャラクターのほかに、対戦するステージも選択可能だ。キミはどこのステージで戦う?

▲友だちとひたすら対戦しよう!

PRACTICE

連続技の追求や、ビートコンボの練習ができるモード。ビートコンボの練習モードでは、COMにジャマをさせることもできるぞ。対戦に備えて練習を積んでおこう!

▲練習相手の状態は自由に設定可能。

フロスティに聞け!

(左から)れたら受け身を取って、追撃をかわすって寸法だよ。「チェーンコンボ」は、タイミングよくボタンを押すことで、普通はつながらない通常技がガンガンつながるシステムだ。「ガードキャンセル」は、ガードして固まっている時間を短くできる。操作は…解説書を読んでくれ。ケケケケ。

発売直前『ビシバシスペシャル3』のおもしろさを徹底追求！

今回は「ビシバシスペシャル3」の魅力をビシバシっと掲載。楽しい参加企画などもあるぞ！

ストも用意したので、ふるって参加してほしい。

PS ETC	ビシバシスペシャル3 ステップチャンプ	6 29	▶コナミ ▶オープン価格
			▶MC（1ブロック） 専用コントローラ対応 MT（最大8人対戦可）

D.D.R.コントローラを使えば楽しさ倍増！

本作のウリは、リズムゲーム『D.D.R.』用のコントローラが使える点。結果、ゲーム中は体を大きく動かしてプレイすることになるが、この操作法がゲーム内容にじつに合うのだ！

◀ナナメに置いて使うのが基本。最大3枚まで接続が可能だ。

バラエティ豊かなゲームは全23種！

連打系 ねらえ世界だ！50m

▶このゲームは、とにかくボタンを連打して、いかに競争相手より早くゴールに着けるかを競うもの。100mバージョンもある。

反射神経系 あの靴どの靴この靴だ！

▶反射神経と素早い判断力が問われるミニゲーム。見本と同じペアの靴を7足先に揃えれば勝ち。一度間違えるとパニック状態だ。

ダンス系 DANCE DANCE CHAMP

▶このミニゲームは、『D.D.R.』の縮小版といったところ。ルールはまったく同じで、同作に収録された曲も何曲か使用されているのだ。

その他 俺のビームを受けてみよ〜！

▶3人のキャラで生き残りを賭けたビーム発射合戦。画面上部のコマンドを素早く入力すればビームが放てるのだ。正確さと敏捷性が必要だぞ。

発売直前！コナミ突撃レポート

コナミが誇る美人広報さんに『ビシバシ』のアレコレを聞いてみました！

5月末日。『ビシバシ3』の楽しさをより追求するため、担当はコナミにおじゃまさせていただいた。出迎えてくれたのは、業界屈指の美人広報と謳われる関口さんと水嶋さん。さっそくゲームをプレイしようとすると、すかさずマナークッションを組み立て、敷き始める広報さん。う〜ん宣伝上手。

華麗なるステップに心づかいをそえましょう
「マナークッション」
（¥2,480で発売中）

広報さんオススメゲームは？

美人広報お2人に『ビシバシ3』の個人的なオススメゲームと、そのゲームが好きな理由、ちょっとしたコツなどを聞いてみた。プレイ時の参考にするといいかもしれないぞ！

水嶋さんお気に入り「ケンケンパー」

私のオススメはD.D.R.コントローラの操作性とゲーム内容が合っている「跳んで開いてケンケンパー」ですね。このゲームのコツは、なるべく入力する先のほうの〝輪〟のパターンを見ることでしょうか。

▲水嶋さんは、ポンポンポンとリズミカルにプレイしていたぞ。

関口さんお気に入り「やり投げ」

オススメですか？　そうですね〜、「やりたい投げたいやり投げだ！」ですね。操作が簡単で奥が深いですし。コツは、やりを投げる角度を45度位に調節することです。これでかなり飛距離が伸びると思いますよ。

▲このゲームのプレイ結果がじつはクイズになってます（右ページ参照）。

真のステップチャンプを決める

ビシバシコンテスト開催！

『ビシバシ3』の[illegible]を[illegible]して、電撃PS編集部では[illegible]のコンテストを開催するぞ。[illegible]「ハイスコアコンテスト」と、[illegible]たミニゲーム案・ゲームプレイ中に起きたおもしろおかしいエピソードを募集する「ゲームアイデアコンテスト」の2つだ。それぞれの募集内容をよく読んで、ビシっとバシっとご応募を！

ハイスコアコンテスト

[illegible]コンテストでは、[illegible]5つの[illegible]を決める。しかし、[illegible]するためには5つのミニゲームのクリア[illegible]よりも[illegible]を出さなければならない。まずはこれをクリアしなければ[illegible]から参加はできないのでご注意を。[illegible]以上の[illegible]人は、その記録をメモリーカードにセーブしよう。そして、カードとすべてのハイスコアがひと目でわかる[illegible]を添えて、右の応募方法を読んだら、[illegible]のあて先まで送るのだ。応募されてきたスコアのなかから[illegible]上位3名に、[illegible]をプレゼントするぞ！ 腕に[illegible]いや、[illegible]人は、[illegible]！

種目	クリア基準	種目のきまり
❶走って跳んでハードル走	9秒台以下	プレイモードは、「ふつうステップ」のみ。「うんどうかいハイパーステップ」は無効。
❷跳んで開いてケンケンパー	8秒台以下	プレイモードは、「ふつうにステップ」。
❸またまた登場ダルマ落としだ！	7秒台以下	プレイモードは、「ふつうにステップ」。
❹やりたい投げたいやり投げだ！	100m以上	プレイモードは、「ふつうにステップ」。
❺パラノイア（ダンスでステップ）	1,000点以上	プレイモードは、「ダンスでステップ」のアナザーモードを3回プレイした記録。

ゲームアイデアコンテスト

このコンテストで[illegible]センス！ 募集する企画は以下の①と②。両方書いて応募が条件。入賞者にはコナミ広報さん＆開発者さんとの対戦権利が。

①俺の考えた「ビシバシ」ゲーム案

僕だったら、次回作にはこんなミニゲームを入れたい、[illegible]というミニゲーム[illegible]。ミニゲーム案を考えるとき、[illegible]のレベルは[illegible]。[illegible]いいかもね。ゲームなんだから、なんでもアリだ。[illegible]であるとわかりやすいかも。[illegible]ハガキサイズの[illegible]。

②俺の叫びを聞いてくれ！

ここでは、このソフトに[illegible]する思い出話、[illegible]のゲームにまつわるエピソードを書いてくれれば[illegible]。書き方は[illegible]短文で[illegible]好きなように[illegible]先まで封書で送ろう。

（ゲーム案応募例）

応募方法

2つのコンテストでは応募方法が多少異なるのだ。以下の注意点を良く読んでから応募してほしい。もちろん2つとも同時に参加するのも大歓迎。ちなみに「ゲームアイデアコンテスト」の採用者には将来ゲーム化のチャンスがあるかも!?

●ハイスコアコンテスト

編集部に記録の入ったメモリーカードと記録メモを送る際、一緒にご自分の住所・名前・電話番号を書いた返信用封筒と80円切手も同封のこと。

●ゲームアイデアコンテスト

①②のネタを書いたら封書で投稿。最優秀者にはコナミ広報&開発チームとの『ビシバシ3』対戦権利が！ ※現地までの旅費は自己負担。

●あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃PS編集部ビシバシ係

しめ切り：7月10日（消印有効）
発表：電撃PS151号（7月28日発売）

こんな遊び方はどうでしょう？

D.D.R.コントローラを使った新しいプレイを広報さんお2人に見てもらいました。僕らはおもしろいと思ってプレイしてたのですが……。

①二人三脚プレイ！

2人横に並んでコントローラの上に立ち、足をタオルで結んでプレイ。異性とプレイすれば楽しさ倍増!?

②目隠しプレイ！

1人が目隠しをしてコントローラの上に立つ。もう1人が入力するボタンの指示を出すという協力プレイ。

◀コレは比較的簡単にできたぞ。けっこうオススメ。でもボタンの位置がわかりにくい！

◀プレイしたカンジは、運動会の二人三脚のまま。相手と息が合わないとボタンが踏めない！

今回はこんな遊び方を電撃さんは提案していますが、試すときは十分に注意してね！ 私たちはあまりオススメできませんけど（笑）。

突発企画 お気に入りゲームのスコアを当てろ！

取材が終わったところで、お2人からお土産をいただいた。そのお土産とは、先ほどまで使用していたD.D.R.コントローラ（使用する直前に開封したほぼ新品）。しかも、お2人が実際に使用されたというかなりのレアものの。ということで、このレアアイテム（？）を読者様1名にプレゼント。欲しい人は、ハガキに下のスコア当てクイズの答えを書いて、電撃PS編集部「スコア当てクイズ」係まで送ってください。しめ切りは7月10日（当日消印有効）。

▶広報さんらが使っていたコントローラは、1度しかプレイしてないほぼ新品。

スコア当てクイズ

クイズは、関口さんのお気に入りのミニゲーム「やりたい投げたいやり投げだ！」からの出題。取材中、関口さんの出した、やり投げの記録は何m何cmだったのか？ これを当ててほしい。最も正解に近い答えを書いてきた人が当選者になるぞ！ ※ヒント：20m以上80m以下。

発売直前!!

リアルサッカーゲームの極み!!

『WE』最新作はJが舞台！

高い戦術性と、迫力ある選手アクション、自由度のある試合展開で多くのサッカーファンの心を捕らえてきた『WE』シリーズ。シリーズ最新作となる本作では舞台を2000年度Jリーグに移し、シリーズで育んできた数々の長所を継承＆グレードアップしての登場となる。今回は、実際にプレイしてわかったことを踏まえつつ、本作ならではの数々の魅力をピックアップしていくぞ。

◀▲歴史を重ねてきた本シリーズ。選手のなめらかな動きや、CPUサポートなど、見えない部分の強化が行われている。

① 2000年最新"J"データ採用

前作『4』では世界が舞台だったが、本作はJリーグ全27クラブ（J1；16クラブ　J2；11クラブ）の戦い。もちろん2000年度最新データを搭載しており、最新のJリーグデータに即した内容となっている。成長著しいU－23の中村、松田ら若手陣、降格したもののJ2で圧倒的な強さを見せるレッズなど、激動の2000年シリーズを忠実にデータに反映しているのだ！

▶J1、J2の全27クラブがすべて登場するぞ。

◀リーグ戦では全日程も完全再現されているのだ。

プレイしてわかった!! ケガをすると退場する!!

本作で新たに追加された要素の1つが、ケガによる負傷や退場。軽症だと能力ダウンですむが、重傷になると、負傷退場となってしまう。

◀強烈なチャージによる負傷が発生。これはイタイ！

これがサッカー!これが実況!!
Jリーグ最新データ搭載!!

サッカーファン待望の『ウイニングイレブン（以下WE）』シリーズ最新作がついに発売。サッカーゲーム最高峰のその完成度を見よ!!

PS	SPG	Jリーグ実況ウイニングイレブン2000	6 29	▶コナミ ▶オープン価格 ▶MC（1ブロック）

"J"の顔登場!! このパッケージが目印!!

近代サッカーを追求しつくしたシリーズ最新作

2 限りなく"本物"に近い選手アクション

なめらかな動きを見せる選手の動きも魅力の1つ。芸術的なパス、シュートを自分の操作で実現する。これぞサッカーゲームの醍醐味！

◀▲ボレー、ヘディング、オーバーヘッド。それらのダイナミックなシュートを簡単な操作で繰り出すことができる。リプレイ機能は本作でももちろん健在。リプレイをセーブデータに保存することも可能だ。

◀読み合い勝負のPK合戦。シュート方向にキーパーが反応！ 止められるか!?

◀レッドカード！ 一発退場にうなだれる中村。こんな動きもバッチリ再現。

プレイしてわかった!! 選手能力がより重要に!!

選手個々の能力差は試合中に明確に現れる。足の速い選手をオープンスペースに走らせたりといった、選手の個性を考えた戦いが必要になる。

▶パスをする側、受ける側の能力まで考えて戦いたい。

3 戦術、フォーメーションはここまで進化した!!

細かな作戦、フォーメーション設定によって、チーム全体の動きを指揮することができる。また、攻撃意識（攻撃的、普通、守備的の3段階から設定可能）やゾーンやマンマークといったディフェンスタイプなど、選手個人個人について決められるのだ。まさに、自分の意図する戦いを演じられるぞ。

◀作戦は4種類設定でき、リアルタイムに指示可能。

◀フォーメーションは細かい位置まで変更できる。

▲作戦、フォーメーションは試合中にも変更可能。選手交代同様、臨機応変に使いたい。

プレイしてわかった!! CPU能力は史上最高!!

本作最大の特徴ともいえるのが、CPUの能力。自分が設定した戦術、フォーメーションに合わせて、CPU選手が操作選手のフォローをしてくれるのだ。このCPU能力の高さはサッカーゲーム随一ともいえるデキ。これによって、よりチーム全体を戦術的に動かせるのだ。

▲自分が直接操作しないCPU選手たち。その正確な動きにはプレイヤーが助けられることもしばしば。

4 やり込めるモードが増えた

選択できるゲームモードはオプションも含めて全6つ。対人対戦から、リーグ戦、各カップモードなど、やり込みがいのあるさまざまなシチュエーションが用意されている。下ではその6モードを解説していこう。

マッチモード	COM戦や対人戦など、1試合限りの戦い。自由な設定で楽しめる
リーグモード	J1もしくはJ2リーグ戦の再現。リーグ後は入れ替えもある
カップモード	ヤマザキナビスコカップや各地方戦などを楽しめる
スペシャルマッチ	オールスターなどの特別なチームを使った試合を行う
トレーニングモード	シュートやフリーキックなど各種練習が可能。紅白戦も可能
ゲームオプション	優勝カップの鑑賞やEDIT選手を作成できる

▲トレーニングモードではいろんなシチュエーションの練習ができるぞ。

▲選手EDITは従来通りのもの。チームの弱点を補強する？

プレイしてわかった!! カップをコレクションしよう!!

本作で追加された各種カップ戦。これらで優勝すると、各カップをゲットできる。手に入れたカップはオプションモードでいつでも鑑賞できる。

◀カップ戦に勝って、コレクションを増やすべし！

カップモード	ヤマザキナビスコカップ	Jリーグ全27クラブによるトーナメント戦。ホーム＆アウェイ方式となっている。
	ローカルカップ	関東や九州といった、各地方ごとのチームのみによるトーナメント戦。
スペシャルマッチ	JOMOカップ	Jリーグの外国人選手選抜チームと日本人選手選抜チームによる試合。
	たらみオールスターサッカー	Jリーグを東西に2つに分けて、それぞれの代表選手チームによる試合。
	J2オールスターマッチ	J2選手の選抜選手による試合。選手選抜はオプションモードで行うことができる。

人気育成SLGシリーズの最新作がPS2でリリース決定!!

栄冠は君に 甲子園への道

高校野球チームの監督となり、選手たちを率いて全国制覇を目指す育成ＳＬＧの第５弾。今回はグレードアップしたグラフィックや育成システムに迫っていこう！

PS2 SLG 栄冠は君に 甲子園への道 夏予定 ▶アートディンク ▶¥6,800 ▶MC2（KB数未定）

強化されたグラフィック&システムに注目!!

パソコンやＰＳなどでシリーズを重ね、多くのプレイヤーに感動を与えてきた『栄冠は君に』。その最新作がPS2で登場する。本作の見どころは、なんといってもハードのスペックを生かしたハイクオリティなグラフィック。見た目はもちろん、カメラアングルなども工夫され、ＴＶ中継さながらの試合展開が楽しめるようになったのだ。また育成システムも洗練され、これまで以上に遊びやすくなっているぞ。

『栄冠は君に』シリーズの歩み

1990年：PC-98とX68000で1作目が登場！
1991年：同ハードで待望の『2』が発売される
1993年：PC-98とFM-TOWNSで『3』が登場
1994年：PCエンジンに『3』が移植される
1998年：Windowsに『3』が移植される
1999年：PSで『4』が登場（下段写真）
2000年：『甲子園への道』をPS2で発表！

CHECK1 育成と采配で手腕を振るう

ゲームは選手たちを鍛える〝育成パート〟と、試合で采配を振るう〝試合パート〟の２つに分けられる。まず育成パートでは選手たちに練習メニューを与えて鍛えていくことになるぞ。そして試合パートでは選手を交代させたり、指示を出したりしてチームを勝利に導いていくのだ。

▲先発メンバーの選択も監督の仕事のひとつ。調子のよい選手を選ぼう。

CHECK2 育成システムも親切に

育成は、手持ちの育成ポイントを打撃、走塁、投球、守備の４つの項目に振り分け、選手たちを練習させること行う。多くのポイントを振り分ければ、それだけ能力の上昇率も大きくなる。スケジュールなどをこまかく入力しなくても育成ができるので、手軽さもアップしているのだ。

▲しっかり育成していないと試合で力を発揮することができなくなる。

CHECK3 試合の演出もグレードアップ!

投げる、打つ、走るといった選手の動きはモーションキャプチャーによって超リアルに仕上げられている。また画面内の表示やカメラアングルにもこだわっているようで、まさにＴＶ中継そのまま！そのうえ全国大会ではフルボイスでの実況も収録。球場の空気を忠実に再現しているのだ。

▲細かいリアクションも納得の仕上がり。熱い闘いが楽しめるだろう。

野球部の監督になり、全国制覇を目指せ!

甲子園に進むことができるチャンスは1年に2回、春の選抜大会と夏の選手権大会がある。それまでの間に選手たちを鍛え、全国制覇を目指していくのだ。ここからはゲームの流れや具体的な育成方法、さらに試合中の行動などについて紹介していくぞ。さらに勝利のポイントになりそうなシステムなどもチェックしていくので、順番に読み進めていこう。

1回のプレイ期間は7年間!

1カ月の流れ
- コマンド選択
  - ●スケジュール設定
  - ●練習メニュー設定
  - ●育成ポイント設定
- 練習
- コマンド選択
  - ●面接
  - ●個人練習
- イベント
- 次の月

プレイ期間はゲーム開始から7年間。ただし、一度エンディングを迎えたあともプレイを続行し、より伝統を生かしたチームを育成することができる。ちなみに、ゲームでは1カ月単位で時間が進行していくぞ。毎月の最初に、手持ちのポイントを振り分けて練習メニューを選び、選手を鍛えるのだ。合宿や全国大会はイベントとして挿入されることになる。

▲ユニフォームの柄や色も自由に変更できる。

▲もちろんマネージャーもいるので心配なし(?)。

▶まずは高校を選択。全国4096校の中から選べるのだ。

練習(育成)はポイントを振り分けて実行!

育成ポイントとは監督の指導量を表すポイントで、毎月入手することができる。練習は各選手ごとに練習項目と内容を設定し、最後にポイントを振り分けて実行していくのだ。バランスを重視するか、それとも長所を伸ばすか……。どの項目を重視するかは監督の考えしだいなのだ。

練習項目を設定

▶打撃、走塁、投球、守備の4つの項目から選択する。

練習内容を設定

▶各項目ごとに、さらに細かく練習内容を設定。

項目ごとにポイントを設定

◀どの項目の練習に重点を置くか、監督の方針をポイントを振り分けて決定する。

選手の能力がアップ!!

◀各選手には、体力、打撃力、走力、精神力、投力、守備力の6つの能力が設定されている。能力値は"A/B"で表されていてAは現在の能力、Bは潜在能力を表しているぞ。潜在能力の高い選手を鍛えていきたいところ。

注 "伝統"システムで選手の能力が継承される

本作では……のだ。

注 選手たちのメンタル面のケアが重要になってくる!

プレイヤー(監督)の采配で試合の流れが大きく変わる!!

練習試合や甲子園出場をかけたトーナメント戦のイベントが発生すると、他校との試合ができるようになる。監督は試合中に選手の状態を把握し、サインを送ったり、選手交代を指示することができる。コレが試合に勝つための大きなポイントになるぞ。というのも、せっかく選手が成長していても、試合中の采配でミスをすると負けてしまうからだ。最後まで気を抜かないように!

代走

◀1点を争うゲームの場合には、足の速い選手を代走として送る! 細かい選手交代が勝利へとつながるのだ。

ピッチャー交代

▶勝敗を決めるもっとも重要な采配になるはず。投手の疲労度はもちろん、相手打者に合わせて代えることも必要!

注 選手への指示はサインで!

電撃全国大会(仮)開催決定!!

DPSでは『甲子園への道』発売を記念して、メモリーカードを利用して読者同士が対戦する全国大会を開催するぞ。詳しくは次号以降の『甲子園への道』ページ内にて発表していくので、見逃さないように!!

PS ETC beat mania BEST HITS

「ビーマニ」のヒットナンバーのみを集めた豪華ベスト版がついに登場！
収録曲は1万人のファンたちによって決定された記念すべきタイトルなのだ!!

7/27
▶コナミ
▶オープン価格
▶MC（1ブロック）専用コントローラ対応

『ビーマニ』シリーズ初！ BEST ベスト 版登場！

2nd MIX ◀シリーズ第1弾は2枚組で登場。全36曲収録。（'98年10月1日発売）

3rd MIX ▼「LUV TO ME」をはじめ全23曲を収録。（'98年12月23日発売）

GOTTAMIX ▲富樫明生など有名人が参加。全20曲収録。（'99年5月27日発売）

5th MIX ▶アーケード版を完全移植。全49曲を収録。（2000年3月2日発売）

4th MIX ◀ボーナストラックを追加した移植作。全30曲。（'99年9月9日発売）

アーケードにリズムゲーム旋風を巻き起こしたDJシミュレーション『beatmania』（以下『ビーマニ』）。そのシリーズ5作品の中から人気曲のみをチョイスした、『ビーマニ』のベスト版がついに登場。

おなじみのあの曲から、攻略に燃えたあの曲などを、1枚のディスクで楽しむことができるのだ。なお、このソフトはキーディスクになっているので、単体で遊ぶことができるぞ!!

◀『ビーマニ』シリーズのおいしいところだけを抽出した贅沢なソフトだ。

基本システムは最新作のものを採用！

システムは『4th』以降のものを使用。連続グレート数を表示する「グレートコンボシステム」や、プレイを精密に評価してくれる「ジャストグレート」などを採用だ。

◀ルールは『ビーマニ』シリーズと同様。

◀リズムに合わせてタイミング良くボタンを押そう。

ユーザーの投票により決定した30曲!!!

このベスト版に収録されている曲は、全国の『ビーマニ』ファンたちの投票（投票総数10,831票）によって決定されたもの。今までのシリーズで収録された曲、全153タイトルの中から、上位の30タイトルを厳選したのだ。さらに、バージョン違い（＋16曲）アナザー（＋5曲）、オリジナルアナザー（＋5曲）版も収録されており、合計曲数はなんと56曲にもなるぞ！

1位 LUV TO ME 2070票

▲『3rd』のバージョンが最も投票数が多かった。

2位 Miracle Moon 1955票

◀女性ボーカルのJ-ポップ。

3位 20.November 1350票

◀おそらくシリーズで一番有名な曲。

4位 super highway 1235票

◀難易度の高いマニアックな曲。

5位 Hunting for You 789票

◀心が癒される感じのR＆Bの曲だ。

6位～30位までの収録曲	
6位	THE EARTH LIGHT
7位	GENOM SCREAMS
8位	HELL SCAPER
9位	e-motion
10位	DEEP IN YOU
以下11位～30位（アルファベット順）	Attack the music
	Believe again
	La Bossanova de Fabienne
	BRAND NEW WORLD
	Cat Song~Theme of UPA
	Deep Clear Eyes
	DO IT ALL NIGHT
	Do you love me?
	LOGICAL DASH
	MANMACHINE PLAYS JAZZ
	METALGEAR SOLID~Main Theme
	NaHaNaHa vs. Gattchoon Battle
	OVERBLAST!!
	OVERDOZER
	PARANOIA MAX ~DIRTY MIX~
	PRINCE ON A STAR
	quick master(reform version)
	R3
	SKA a go go
	u gotta groove

PS SLG

日本相撲協會公認 日本大相撲

7/13
▶コナミ
▶オープン価格
▶MC（3～5ブロック）

日本古来の伝統スポーツである大相撲を題材にした力士育成＆相撲部屋運営SLGが登場。有望な新弟子を獲得し、最強の力士へと育てあげよう。

実在力士も登場する育成SLG！横綱目指してPush！

角界を舞台にしたこのゲームは、力士育成と相撲部屋の運営をカップリングさせたSLG。プレイヤーは相撲部屋の親方となり、自分の部屋から横綱へと登り詰める力士を育て上げるのが目的だ。自分の息子（将来有望）を入門させ、力士として育てることもでき、引退後は部屋を継がせることも可能。プレイしながら角界の仕組みもわかるため、相撲ファンならずとも手が出るSLGなのだ。

ゲームの流れ

相撲部屋開業
稽古＆スカウト
本場所

意外に重要な初期設定

マネージャーの選択は、部屋の運営や力士の育成に影響する。また、プレイヤーの現役時の取り口は、力士の成長や息子が力士になった場合の取り口などに影響してくるのだ。

◀▲所属一門は出稽古、取り口は力士の成長に影響する。

稽古

まずは一人稽古で基礎体力アップ！

相撲部屋を興した当初は、一人稽古しか選べない。まずは基礎体力を鍛えることが重要。年数が進めば、ぶつかり稽古や申し合いなど実践的な複数稽古ができるようになるが、基礎体力がなければ、激しい複数稽古についていけないのだ。

親方の現役時の取り口が影響

◀初期設定で選択した取り口に関係する能力が伸びやすい。

稽古をこなして技習得

▶稽古をこなしていくと、力士それぞれの得意技を習得していく。

能力＆相性コメントを参考にしよう

マネージャーは、各力士の能力や弱点、おかみさんは力士同士の相性を教えてくれる。相性は"複数稽古"に関わるのでチェック！

▶伸びる能力を重点的に鍛えて、スペシャリストにしよう。

◀相性は複数稽古や付け人に影響してくる。

スカウト

有望な新弟子を獲得しよう

新弟子スカウトは、日曜日ならいつでも実行することができる（本場所中は、中日と千秋楽の2日間のみ）。入門させたい新人がいたら、食事に誘い、いくつかの選択肢を選びながら交渉していくことになるのだ。

交渉はおもてなし！

◀▲交渉費用が高いほど、会話する時間が増える。相手をその気にさせるセリフを選ぼう。

本場所

力士の個性に合わせて作戦指示を出すべし

本場所の取り組みで、プレイヤーができることは、立ち会い前の力士への作戦指示のみ。ここでは力士の個性に合わせた作戦指示が要求される。たとえば、突きが得意な力士には「ぶちかませ」、投げや寄りが得意な力士には「組んでいけ」など、的確な指示を出していこう。もちろん、相手の力士との相性も重要になる。

◀「ぶちかませ」は「組んでいけ」に強く、「変化しろ」に弱い。

▲この作戦指示によっては、勝敗の結果にかなり影響があるので慎重に。

▶バランス良く育てれば「お任せ」でもけっこう勝てる。

本場所は15日間の長期戦

本場所は実際と同様、15日間での戦いとなる。スタミナが少ないと、取り組みでケガをしてしまうので、稽古を休ませることも必要。

◀本場所中は初日と中日（8日目）と千秋楽（15日目）のみ稽古の指示が可能。番付も要チェック。

PS PZG

ミスタードリラー

地底からあふれる謎のブロックを止めるため、最高のドリラー、ホリ・ススムが出動!
✚キー1つにボタン1つの簡単操作で、誰でもすぐに楽しめるアクションPZGだぞ!

6|29
▶ナムコ
▶¥4,800
▶MC（1ブロック）

1000mの地底をめざして、ドリル1本で掘り進め!

アーケードでも人気の『Mr.ドリラー』は、カラフルなブロックをドリルで掘りながら地下へと進んでいくアクションPZG。ルールや操作は実に単純だけど、思いがけないところに落下してくるブロックなど、スリル満点の内容なのだ。

Go! Driller No.1 Susumu.

▲100mの深さごとにある巨大岩盤にたどり着けばレベルクリア。

◀✚キーとボタン1つの簡単操作で、ひたすら下に掘り進む。

▼同色ブロックが4つくっつくと消滅。連鎖で思わぬ落盤が…。

これができれば初心者卒業 ドリラー基礎テクニック

①落盤防止

◀落下してきたブロックも、同じ色が横にあるとくっついて落下が停止。

②くぐり抜け

◀支えを失ったブロックが落ちるまでには間がある。そのスキに進め!

③頭上掘り

◀落下前なら、✚キーの上で頭上のブロックも掘れる。

地底は危険がいっぱいだ!

頭上注意!

◀落ちてきたブロックにつぶされるとミスだ。

エア残量に注意!

◀エア残量が0になるとミス。エアカプセルを取りつつ進め。

×ブロックに注意!

◀硬い×ブロックを掘ると、エアが20%も減ってしまう!

2つの新モードで、さらに深く! とことん"掘り"を極めよう!!

▶モードごとのレコードは、バッチリ記録されるぞ

アーケード版の隠れモードです。地底のゴールを目指して掘り進もう!

地下1000mがゴールのアーケードモードに加えて、PS版ではオリジナルのモードが2つ追加されたぞ。アーケード版もハマり度の高いゲームだったけど、この新モードで文字どおり"より深く"『Mr.ドリラー』の真髄を楽しむことができるのだ。新モードで思う存分練習し、キミの"掘りテク"をアップさせちゃおう!

とことんドリラー

アーケード版と違い、1ミスでゲームオーバーになるというシビアな条件のもと、制限なく掘り進むモード。アーケード版を極めた人も、より難易度の高い深さに挑戦してみよう!

▶ゲームオーバーのあとに、プレイを見直せるリプレイモード付き。

▲難易度によってスタートする深さが違う。ハードでは、前人未到の2000mから開始。

タイムアタック

決まったブロック配置のフィールドを、制限時間内にクリアするモード。エアの制限はないが、×ブロックを壊すとタイムが加算されてしまう。いくつかのコースをクリアすると、新しいコースがプレイ可能になるぞ。

◀初めに選択できるコースは4つ。

▼×ブロックで進路が制限されているコースも。

▲経過タイムが減らせる時計アイテムの取り方が重要。

AVG PS

バロックシンドローム

7 27
▶スティング
▶¥3,800
▶MC(1ブロック)

その独特な世界観とシナリオでカルト的な人気を博したRPG「バロック」の、アナザーストーリー。かつてない狂気と恐怖がキミを襲う……。

『バロック』の世界観を受け継ぐサウンドノベルが登場

前作『バロック』の世界観を継承しつつ、狂気や妄想といったタブー視されがちなテーマを扱った『バロックシンドローム』。装いも新たに、サウンドノベルとなった今作は、舞台を現代へ移した完全新作ストーリーだ。退廃的かつ美しい背景ＣＧやゲームのカギを握る「異形」の姿など、文章以外での演出も秀逸！　ここでは、そんな『バロックシンドローム』に登場するキャラクターと、気になる序盤の展開を紹介していこう。

▲行動しだいで展開が変化する、オーソドックスなスタイル。いくつもの結末が用意されているぞ。

狂気と妄想の世界

Character キャラクター

「バロック」へと引き込まれる運命の住人たち

「バロック」という事象が存在する以外、我々の世界とそう大差のない街。そんな現実と非現実の間（はざま）にいる主人公たちは、知らず知らずのうちに、狂気と妄想が生み出す世界へと取り込まれていく。そんな彼らが行きつく先は、生か破滅か？

人物相関図

主人公 金沢キツネ
「バロック」を相手に、カウンセリングまがいのことをする「バロック屋」。しかし、フミの登場で思わぬ事件に巻き込まれる。

多由良アミ
未来を予知することで有名な、高校生タレント。幼い頃から超能力を持っていた。
（不吉な予言をする）

宮坂フミ
「バロック」の少年。すべては、彼がキツネの事務所を訪れたときから始まった。
（事務所を訪れる）

渡辺ルビ
生涯プーを宣言する少女。キツネとは病院で出会い、行動をともにする。
（一緒にゼロ地区を調査）

杉本リエ
捜査の途中、異形らしきモノに襲われていたところを、キツネが偶然助ける。
（偶然助ける）

（渡辺ルビ・杉本リエ：親友）

Story ストーリー

「異形」の徘徊するゼロ地区には何が？

ある日、キツネの事務所を訪れたバロックの少年・フミ。どことなくほかのバロックとは違う雰囲気を持った彼は、キツネに「タランテラのメロディ」と呼ばれる謎のディスクを渡す。時を同じくして、キツネの仕事上のパートナー・鈴木スズメは、政府のコンピュータへのハッキングに成功。「ちまたに徘徊する異形は何者かによって作られている」ことを暴き出す。だが、その直後、ディスプレイ上に映った異形の姿を見てスズメは心神喪失状態に。そのスズメもまた、意識を失う寸前に「タランテラのメロディ」という言葉を残していた。キツネは真相を探るため、異形が出現するというゼロ地区へと向かうが……。

【バロックとは？】

若者の間に突如広まった謎の症候群（これにとらわれた人間も「バロック」と呼ぶ）。確固たる理性のもとに構成される妄想のことで、これを発端とした自殺・殺人事件も数多く報告されている。同じ頃、ゼロ地区（＝安全レベル０地区、無法地帯のようなもの）に「異形」と呼ばれる化け物が出没するとの噂も広まり始める。ただ、２つの事柄に関連性は認められていない。

PS2 ETC

ロックンメガステージ

全49曲のヒットナンバーを収録したリズムゲーム『ロックン』シリーズ。さまざまな新要素を追加したパワーアップ版として、PS2に登場だ!!

6 22
▶ジャレコ
▶¥8,800
▶MC2(40KB) 専用コントローラ

アーケードで人気の『ロックン』がPS2に登場

▲数々のヒットナンバーを収録したリズムゲーム『ロックン』。プレイ中に思わず歌を歌いたくなってしまうほどノリノリになれる。

「BLOWIN'」や「フレンズ」、「GET WILD」など、だれもが1度は聴いたことのあるヒット曲ばかりを集めたアーケードゲーム『ロックン』シリーズが、ついにPS2でプレイできるようになるぞ。しかも家庭用移植にあたって、さまざまな要素が追加され、アーケード版を超えるボリュームに仕上がっているのだ。今回は、ゲームのプレイ方法をはじめ、気になる追加されたオリジナル要素などを紹介。このゲームの魅力を徹底的にチェックしていくぞ！

ゲームのやり方

このゲームの目的は、できるだけノイズ（雑音）を残さずに音楽演奏を終了させること。タイミングバーが楽器マークに重なったときに、ボタンを押そう。タイミングがバッチリだと左のメーターが上昇し、ズレているとノイズが残ってメーターは下降する。曲が終了した時点でメーターがレッドラインに達していればステージクリアだ。

パワーアップした『ロックン』のさまざまなモードを楽しもう！

ここではメインとなるアーケードモードと、追加された2つのオリジナルモードを紹介。さらに、詳細は不明だが、ゲームをドンドン進めていくと出現する「隠しモード」や「隠し要素」もあるらしいぞ!!

アーケードモード

遊び方はアーケード版とほぼ同じ!

アーケード版『ロックン』と同じルールのモード。主に1Pが「ギター」「ベース」「キーボード」のどれかを担当し、2Pが「ドラム」を担当する。もちろん1人プレイも可能。

◀2人で協力プレイ。このモードは1人だと寂しいかも……。

オリジナルモード

複数の楽器を操ることも可能！

複数の楽器を同時にプレイ可能。「◎=ドラム」+「◎=ギター」+「⊗=ベース」といった具合になる。使うボタンの数が増えるので上級者にオススメのモードといえる。

◀担当する楽器の数は、好きなように選択できるぞ。

ストーリーモード

個性豊かな9人のキャラたちが登場!

基本的なルールは他のモードと同じで、9人のキャラの中からの1人を選択してプレイ。ステージをクリアするごとに選択したキャラのストーリーが展開していくぞ。

▶最初は選択したキャラとドラム担当の2人だけ……。

◀ストーリーが進むと、仲間が出現する。ここでメンバーに加えることもできる!

計49曲収録

数々のヒットソングを追加!

下ではPS2版『ロックン』に収録されている全曲リストを公開。最初の「Happy～」から下「Love,Day～」までが今回の新曲で、それ以外はアーケード版の『ロックン』シリーズなどからピックアップされた曲になっている。

曲名
Happy Tomorrow
愛の嵐
BLOWIN'
銀河の誓い
BYE! MY BOY!
君の声で　君のすべてで…
この涙 星になれ
love me,I love you
カブトムシ
花火
kanariya
Fly high
biting her nails
体温
恋心
Pray
ふたりぼっち
innocent world
WHITE BREATH
Love,Day After Tomorrow
Sunny Day Sunday
バンビーナ
春 ～spring～
LOVE PHANTOM
マイ フレンド
世界はきっと未来の中
Place～
Hungry Spider
フレンズ
BE TOGETHER
つつみ込むように…
ROCKET DIVE
ピンクスパイダー
HOT LIMIT
SELF CONTROL
GET WILD
浪漫飛行
メリーアン
リンダ リンダ
サウスポー
KISS ME BABY★
Get Down★
TOTEM POLE★
EMERGENCY★
CIRCUS★
Sunset Beach★
World News Satellite★
Over The Andes★
心中岬★

※曲名の後ろに★マークがある曲は、ジャレコオリジナルの曲です。

専用コントローラを使って『ロックン』をプレイ!!

同梱の「ロックン専用フットコントローラ」を使えば、アーケード版の感覚でゲームを楽しむことができる。この場合、足で「ドラム」を担当するのだ。

▶体全体でリズムを感じて、ダイナミックにプレイできる

PS SLG パワーショベルに乗ろう!!
人気の「GO!」シリーズ最新作！ 今度の乗り物はパワーショベルだ!!
秋予定 ▶タイトー ▶¥5,800 ▶MC(ブロック数未定)

パワーショベルを乗りこなせ！

アーケードで人気の建設機械シミュレーターがＰＳに移植決定！　建設機械の代表メーカーであるコマツの全面協力により、パワーショベルの操作感がリアルに再現されたゲームなのだ。ゲームのメインとなる「アーケード王」モードでは、実際の工事現場を舞台に、「砂をすくう」、「岩石をどかす」などのさまざまな仕事をこなしていこう。操作できるパワーショベルはレベルに応じた全３機。移植に際して新たにタイムアタックや、検定に挑戦するオリジナルモードも追加された。

▲トラックに砂利を積み込め！　制限時間もあるから、のんびりしているわけにはいかないぞ。

▲パワーショベルでカレーをすくって、ご飯にかける!?　与えられる仕事には、このような楽しいものもあるのだ！

◀「バイト王」モードでは、さまざまなミニゲームがプレイできる。ミニゲームは、２人で対戦することも可能だぞ。

▶ノルマをどれだけこなしたかによって、与えられる給与の額は異なる。早く、正確にこなせば、ボーナスの追加もあるぞ。

PS SLG 小さな王国エルトリア
王国の王となるためのさまざまな試練を乗り越えていく王国運営ＳＬＧ
6 29 ▶ケイエスエス ▶¥4,800(予) ▶MC(3ブロック)

貧しい王国を発展させていこう！

ここは小さな王国エルトリア。王位継承権を持つ王子は、父である国王から、次の国王になるための課題を言い渡される。それは、自分の代わりにこの国を統治し、魔王を倒して平和をもたらすこと。王の証である「戦士の証」と「賢者の証」を手に入れること。そして、王にふさわしい理想の花嫁を迎えること。与えられた期限は２年。土地の開墾や都市の開発を行い、近隣を調査して安全を確保し、国を発展させつつ、３つの課題を達成しよう！

▲街に出て人々と会話をすると、さまざまな情報が手に入る。国民の支持率などもわかるぞ。

◀王国周辺を調査していると戦闘が発生することも。戦いに勝利し国を発展させよう。

▶学校や公園など、公共の施設を充実させることも、国民の生活を豊かにしていく重要な仕事。

▲隣国の王女から宿屋の娘、女剣士やメイドまで、たくさんの花嫁候補が登場する。もちろん、誰と仲良くなるかはプレイヤー次第。

PS2 PZG AQUAQUA（アクアクア）
あの名作PZG「ウエットリス」がより遊びやすくなってPS2にやってきた！
夏予定 ▶イマジニア ▶価格未定 ▶MC2（KB数未定）

単純だけど奥が深い新感覚PZG！

かつてＮＩＮＴＥＮＤＯ64で発売されて好評だった『ウエットリス』がＰＳ２に登場！　フィールドから水をこぼさないように、ブロックで水を囲もう。ただし、ブロックを積みすぎると地震が起き、水がこぼれてしまうので、上手に土地を整えていくことが重要だ。ある程度水をためてから火の玉で蒸発させれば、一気に高得点が手に入るぞ。また、地球創造というテーマのもと、マップごとにフィールドが変化。隕石の落下や火山の噴火など、時代に合わせたさまざまな演出も発生する。

▲フィールドに虹がかかっているのは水がかなりたまっている証。高得点ゲットのチャンス！

▲水がたまってくると、アヒルや魚などさまざまなキャラが出現する。キャラは時代によって変化するぞ。

◀ゲーム開始前には、ゲームの全体像を把握することができるムービーが流れる。地上で戯れるアクアくんがカワイイ！

▶ストーリーモードでは、このような条件が出現することもある。制限時間内にクリアできないと隕石が……！

PS SPG 爆流
パドル１本で多彩に変化する激流を下るノンストップのＳＰＧレーシング!!
9月(予) ▶フジミック ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)

新感覚のカヤックレーシング！

大自然との格闘技、カヤックを題材にした、スピード感あふれるＳＰＧが登場！　コースには大瀑布や間欠泉など、さまざまな障害が待ち受けている。個性的な５人のキャラクターと、特徴の異なる５艇のカヤックを使いこなし、誰よりも早くこの難関を突破しよう。モードはトーナメントやタイムアタック、２人対戦の３種類が用意されているぞ。

◀トーナメントでは、ある程度の順位に入らないと先へ進めないぞ。

PS TBL ディオラムス
短時間でテンポよく、多人数で熱い駆け引きが楽しめるボードゲームが登場！
9月上旬 ▶ポノス ▶価格未定 ▶MC（ブロック数未定） MT（最大4人プレイ可）

スピーディで簡単操作のボードゲーム

多人数でも、手早く簡単に楽しめるシンプルさがウリのボードゲーム。このゲームの目的はただ１つ。「ほかのプレイヤーを倒す」こと。能力の異なるキャラクターが10人以上用意され、剣や弓などの武器を使い分けることで、自分だけの戦術が作り出せるぞ。多人数で遊ぶのはもちろん、１人用のストーリーモードも用意されている。

◀相手の動きを読んで行動するのが、勝利への近道だ。

PS AVG

鈴木爆発

正解は赤いコードか？　青いコードか？　スリリングなトラップの連続！
タイムリミット内に爆弾を解体する恐怖のAVG「鈴木爆発」!!

76
▶エニックス
▶¥5,800
▶MC（1ブロック）

主人公である「鈴木」さんの周りには、爆弾が付きまとう…。どうして彼女の元に爆弾が届くのか？　彼女は何者かに狙われているのか？　などはまったくのナゾ！　とにかく目の前にある爆弾を制限時間内に解体しなければならないのだ。ちなみにゲームの主人公である鈴木さんを演じる女優は〝マツキヨ〟のCMでおなじみの「緒沢凜」さん。ステージをクリアすると、彼女の演じるムービーシーンが挿入されストーリーが展開する。凜ファンは必見の作品なのだ！

あらゆる爆弾を解体する

スリリングなアドベンチャーが登場!!

目の前にある爆弾を解体せよ

ゲームのルールは簡単。時限タイマー（制限時間）がゼロになる前にドライバーやニッパーなどの道具を使って爆弾を解体するだけ。ただし、間違ったコードを切断したり爆破装置を作動させてしまうとゲームオーバーとなってしまうぞ。ここでは、爆弾を解体するまでの流れを3つのステップに分けて詳しく紹介しよう。

◀ゲームを進めていくと分岐が発生。✚キーの左右で決定した時のストーリーが展開するぞ。

▶爆弾もさまざまなタイプが登場する。タイムリミットも爆弾の種類によって違ってくるぞ。

STEP 1 爆弾を観察　さわる前に「ムシメガネ」で調べよう

爆弾を解体する前に、まずは✚キーの上下左右で観察。すると、怪しいところにマークが表示されるので、そこを「ムシメガネ」で調べよう。その場所で、どの道具を使用するべきなのかや、犯人からのメッセージ（ヒント）などを知ることができるぞ。

▼怪しいところを発見。すべて「ムシメガネ」でチェック。

▲まずは爆弾の外周を徹底的に調べることから始めよう。

STEP 2 道具を選択

「ドライバー」「ニッパー」などを使いこなせ

マークが表示された場所を発見したら、今度は道具を選択。◎ボタンを押すと道具箱が表示されるので、✚キーで選ぼう。どの道具を使うべきなのかは「ムシメガネ」でそこを調べていればわかるはずだ。ここで間違った道具を使用してしまうとタイムロスになり、ゲームオーバーにつながってしまうぞ。

▲ステージが進むと使用する道具も増える。

◀道具を決定したら、その道具を使う場所を選択できる。

逃げることのできない恐怖からの開放！

STEP 3 爆弾を解体　残り時間に注意して！

道具を使って爆弾のネジを外していくと、爆弾の中心部にドンドン進んでいく。最終的には最深部にある赤と青の起爆コードのうち、どちらか正解のコードを切断できればクリアとなり、次のステージへと進むことができるぞ。なお、ステージが進むと特定の順番でネジを外す必要が出てきたりと、仕掛けも複雑なものになっていくのだ。

ボタンを押せば残り時間と解体率が表示されるので、注意して解体作業をこなしていこう。

◀急いで解体作業を進めよう。

▼爆弾解体後、成績が表示される。

NORMAL
03:44:26
06:30:00
02:45:04
075%
B

A

●緊急起爆装置に注意!!

ある部品に触れると起動する「緊急起爆装置」。起動した場合、起爆装置を解除する別の部品を早く取り外さないと、爆弾が爆発してしまう。

▲サイレンが鳴ったら起爆装置の発動！　急げ

キミの手で最高の「R.B.」を作れ!!

「R.B.」と呼ばれる人型兵器を製造するSLG。パーツのスペシャリストである技術者を雇い、彼らの設計図にしたがって「R.B.」を製造していくのだ。もちろん、組み立てた機体には、好みの色や名前をつけることも可能だぞ。こうして完成した「R.B.」を実戦テストに投入することで、戦果に応じた報奨金が得られるのだ。また、戦闘シーンはパイロットに指示を出すことで進行するオートバトルが採用されている。ACTが苦手でも、楽しめるようになっているのだ。

▲「R.B.」の実戦テスト。パイロットへの指示しだいで、戦いは有利にも不利にもなる。

▲技術者の中の1人「アヤメ・キムラ」。彼女だけでなく、さまざまな能力を持った技術者が、多数登場するぞ!!

◀機体の性能はパーツの組み合わせ方しだい。これは右手に装備される、銃火器などの射撃系兵器をつけたところ。

▶「R.B.」に乗って戦うパイロットも選択可能。それぞれ得意な戦術が異なるので、ピッタリの指示を出すようにしよう。

現場のカリスマオペレーターを目指せ!!

建設機械の免許を取り、仕事を体験するSLGのクレーン版が登場。クレーンの操作資格を取得するための「免許をとろう」モードと、実際に巨大ビルを建設する「仕事をしよう」モードがあるほか、クレーンで魚釣りができるミニゲームも収録。また、難易度設定が可能になったので、初心者も上級者も気軽に遊べるようになっているのだ。

◀コマツのクレーン「LW500」が忠実に再現されているぞ!!

多対1のチャンバラが熱い!!

先史文明の遺跡を探索し、謎を解きつつ敵と戦うA・AVG。一撃ごとに違う相手を攻撃可能な「マルチロックシステム」により、1人で多くの敵と同時に戦えるようになっている。まさに時代劇の主人公のようなチャンバラが堪能できるぞ!! キャラデザインはイラストレーターの結城信輝氏が担当しており、声優陣（國府田マリ子さんほか）も豪華なのだ。

◀敵の包囲を撃ち破れ!! 剣による攻撃だけでなく魔法も使えるぞ。

新作ソフトニュース NEWS

「キーボードマニア」が早くもPS2に登場!!

『キーボードマニア』は、アーケードで好評を博したリズムゲームの移植作。新曲が追加されているほか、タイミングの微調整が可能になるなど、大幅にパワーアップ。また、専用コントローラと画面のキーボードの幅を合わせることもできる。『デジモンワールド2』は、TVアニメを題材にしたRPGの第2弾。登場するデジモンの数が倍増し、デジモン3匹によるパーティを組むことが可能になった。『どつぼちゃん』はクイズとミニゲームで風水に詳しくなれるゲーム。とことん〝ツイてない〟主人公「どつぼちゃん」に降りかかる事件を突破し、彼女の結婚式を無事に迎えるのが目的。『HEIWA Parlor！PRO いなかっぺ大将スペシャル』は、最新機種の「CR・いなかっぺ大将A」などが完全再現されているぞ。

「キーボードマニア専用コントローラ(仮)」も、もちろん登場するぞ!!

PS2 キーボードマニア

▶発売日未定 ▶ETC ▶コナミ ▶価格未定

◀PS2版では、アーケードの縦画面から家庭のTVに合わせて横画面に変更され、見やすくなっているぞ。

PS デジモンワールド2

▶7月下旬(予) ▶RPG ▶バンダイ ▶¥5,800

◀今回の『デジモン』は、3対3での戦闘も可能!! ほかに新兵器の「デジビートル」も登場するのだ。

PS どつぼちゃん

▶8/10 ▶ETC ▶ユニバース開発 ▶¥4,800

◀クイズで風水の勉強ができるぞ。きみの悩みごとが、このゲームで解決できちゃうかも？

PS HEIWA Parlor！PRO いなかっぺ大将スペシャル

▶8月(予) ▶SLG ▶日本テレネット ▶¥5,200

◀人気の最新機種が早くも登場!! 「プレイモード」と「リーチギャラリー」で実機の研究ができるのだ。

沙紀に
迫る
危機…！
SCANDAL
スキャンダル
新作
DENGEKI SOFT STATION Special
電撃ソフトステーション▼スキャンダル
PS2
PS2 AVG
スキャンダル
6 29
▶SCE
▶¥6,800
▶MC2（102KB）
新着DVD－ROMから見るストーリーダイジェスト＆分岐の構造——
注目の新機能の数々も完全紹介
あまりにも突然の発表
に驚いたファンも多い
と思われる「やるドラ」
最新作、『スキャンダル』。
今回も入手したばかりの最新情報
を、電撃ならではの切り口で徹底
紹介！　キミの知りたいことは、
この5ページの中にある!!
その時
キミの
決断は？
CHECK!
緊迫した
ドラマを演出！
新選択システム
「タイムロック」
TIME UP
フィルムを渡す
フィルムは渡さない！
©2000 Sony Computer Entertainment Inc.

「やるドラ」の基本的な流れをチェック

『スキャンダル』は、PSで4作品がリリースされた「やるドラ」シリーズの最新作。「やるドラ」の基本は、選択肢を選ぶことで物語が分岐していくという、いわゆるAVGだ。ほかのAVGと大きく異なる点は、アニメーションを多用することで、常に連続した〝ドラマ〟を体験することができるところ。本作でも、選択肢を選ぶタイプのAVG形式を採用しているぞ。

▶構造はいたって単純。だが、〝動き〟がドラマ性を高めている。

すべて物語は選択肢で決まる!!

総ムービー時間が約180分（！）の本作では、ゲームのほとんどはアニメーションで展開していく。ほかのAVGのように「重要なシーンにムービーを挿入」なんてことはないのだ。唯一、連続したシーンが止まるのはプレイヤーが「選択」する箇所のみ。35通りにもおよぶ物語（下で詳しく解説）は、この選択肢で決められていく。それだけにプレイヤーが選択を迫られる箇所は多い。だが、アクセスが非常に速いので、快適にプレイすることが可能だぞ。

◀焦って良いカメラを忘れる。この写真じゃ……

▶慎重に行動した場合。アシスタントの漣と協力して隠し撮りに成功したぞ！

CHECK! 選択は慎重に！

行動選択は、ゲーム進行に関わる重要な要素。場合によっては、1つの選択で、即ゲームオーバーが決定することがある。ときには、ずっと前の行動が、後々に影響するパターンもあるのだ！

「タイムロック」システムがもたらすかつてない緊張感

◀制限時間は意外と短い。一瞬の決断が、沙紀の運命を決めるのだ。

▼残り時間が短くなるにつれ、選択肢の色が変化。緊張感が高まる。

『スキャンダル』で始めて導入されたのが、この「タイムロック」システムだ。初回プレイでは、左ページにあるシーンのように、危険が迫っている状況などで、この時限式の選択肢が現れるぞ。これにより選択肢を選ぶ最中も、物語が連続することになる。〝選択肢はじっくり考える〟という概念を排除し、よりドラマにのめり込める状況を生み出しているのだ。

CHECK! タイムロックとは？

時限式の選択システム。決められた制限時間内に選択しないと、「否定または曖昧な選択をした」ことになる。

エンディングは全部で35通り

本作のエンディングは35通り。物語のメインとなる本線は6本あり、いずれも異なる展開が楽しめるのだ。なお、今回は1つのミスがバッドエンドに直結するケースが多く、気が抜けない。もちろん「お楽しみ」要素（？）としての、番外編も用意されているぞ！

▲これまで以上に増えたエンディング。2転3転は当たり前の意外な結末も。

◀見るからにピンチ！ 選択を間違えば、すぐに最悪の状況になるシビアな展開。

ストーリー

夢から覚めると、すでに時間はお昼過ぎ。ルームメイトののどかと、遅すぎる〝朝食〟を取る沙紀。その後、スクープネタを買いに横浜へ出かけるが……。

〝走り屋サキちゃん〟を自称する彼女は、愛車を駆って……と思いきや、道は大渋滞。にっちもさっちもいかない状況に、沙紀も思わずマジキレ寸前？

やっと思いで横浜に。情報屋のラオシューは、沙紀の父の旧友でもあるらしく、沙紀に「父の跡を継いで報道カメラマンにならないか？」と勧める。

その申し出を断り、沙紀はいつも通り芸能スクープを買うことに。彼女が手にしたのは、世界的に有名なロック歌手、ジル・サウザーのスキャンダルだった。

ラオシューが用意したニセの招待状で、ジル主催のプライベートパーティに潜入。アシスタントの漣と接触し、ジルの居場所などを聞き出す沙紀。

ついに恋人と戯れるジルの姿を発見！ 絶好のロケーションから、ここぞとばかりにシャッターを切る。これで一大スクープは手にしたも同然……!?

と思いきや、沙紀はジルたちの背後にいた男・ハエジマに発見されてしまう。屈強なボディーガードたちの出現に、慌てて屋敷を抜け出す沙紀。

沙紀は車に乗り込み、高速道路に逃げ込む。だが、安堵する暇もなく、ハエジマたちの追っ手が容赦なく沙紀に迫る！ たかが芸能スクープのはずが何故？

快適なプレイを約束するシステムを徹底解析 やるドラDVDの

BASIC CONTROL
ベーシックコントロール

基本操作にも変化あり

ユーザーのことを考えたシステムも「やるドラ」の特徴の1つ。特にゲームの性質上、くり返しプレイが必要になってくるため、〝快適にプレイできるためのシステム〞や〝飽きさせない工夫〞というのが非常に重要になってくる。このページでは、『スキャンダル』のシステムを徹底解析するぞ。「やるドラDVD」になり、従来のシリーズに比べて進化した箇所は多い。そんなPS2ならではの機能もバッチリ紹介していこう。下の図は、コントローラの各ボタンの設定。こんな基本的なところにも、大きな変化が見られるのだ。もちろん、コントローラの機能も含め、使用しなくてもプレイに支障がないものもある。だが、覚えておけば快適なプレイが可能になるぞ！

▲作品を目いっぱい楽しむためにも、いくつかの機能は覚えておきたい。

◀美麗なムービー。ワイドTVにも対応しているので、もっている人は迫力も◎！

コントローラの使い方

L2ボタン
項目のキャンセル
一度通った経路のスキップ

L1ボタン
項目の決定・メッセージ送り

＋キー
項目の選択

アナログスティック
フレームインターフェイスの操作（オープニングデモリプレイ時）

スタートボタン
メニューを表示

R1・R2ボタン
項目の選択

◎ボタン
ログを表示

◬ボタン
自動改行ON・OFF

◎ボタン
項目の選択・メッセージ送り

⊗ボタン
項目のキャンセル
一度通った経路のスキップ

ログ（◎ボタン）

「やるドラDVD」の新機能の1つ。選択肢～選択肢までのセリフを、自由に読み返す（バックログ）ことができるのだ。

▲テキストの表示・非表示に関係なく参照できるぞ。

自動改行（◬ボタン）

従来シリーズにもあったオート機能。今回はOFFにしていても、シーンの切れ目までは、自動的に進むようになったぞ。

▲通常はONにした方が、物語が止まらずに楽しめるのだ。

SAVE&ROAD
セーブ&ロード

最大50カ所のデータ管理が可能

なんと今回は、50カ所のセーブが可能になった！　35種類あるエンディングを、全部別々にセーブしてもまだまだ余るという豪気っぷり。攻略するときはメモリーカード1枚あれば足りるはずだ。また、アクセス速度も格段に速くなっているので、セーブ&ロードのストレス[illegible]

◀セーブ箇所は過去4作の8倍以上。気軽にセーブできる。

REPLAY
リプレイ

OVAの様に再生できる

過去のシリーズ同様、セーブデータ（エンディングデータでもOK）があれば、そこまでの経緯をOVAのように再生できる。オプションの設定は、そのまま反映されるぞ。

▼思い出しプレイや、友だちに見せる「接待プレイ」など[illegible]た。

OPTION
オプション

思い通りの環境にカスタマイズ

画面のエフェクトやTVのタイプ、テキストの位置などの設定をするのがオプションモード。過去のシリーズに比べて、非常に多彩な設定が可能で、そのカスタマイズ次第では、まったく別のゲームのように見せることも可能だ。自分なりのベストな設定を見つけて、快適にプレイしよう。

▲とにかく豊富な設定項目。下で紹介したもの以外にも、テキストのON・OFF、デュアルショックの設定がある。

Percents
達成率の表示

ゲーム攻略の重要な要素である達成率は、"ゲーム中のシーンをどれだけ見たか"をパーセントで表したもの。この達成率の表示をONにすれば、画面の右上に達成率がリアルタイムで表示されるようになるのだ。なお、達成率はゲームエンド時にも表示される。だが、リアルタイムで見える方が、進み具合がわかって便利だぞ。

▲数値はリアルタイムで変化していくため、攻略をするのに最適。

◀エンディングを迎えたら、改めて表示。100%を目指していこう！

Wall Paper&Frame
壁紙とテキスト枠の設定

◀画面上のアニメーションを縮小して壁紙として表示

組み合わせで4種類の設定が可能

▶テキストOFFのまま枠を表示、なんてミスをしないように。

壁紙のON・OFF、テキスト枠のON・OFF（テキストOFFで、枠をONにすると枠だけ表示）などの設定が可能。これらは自由に組み合わせることができるが、オプション項目の1つ「D.Effect（画面のエフェクト）」をONにすると、どちらも設定できなくなるぞ。

Window
グラフィック表示枠の設定

「やるドラDVD」最大のオプション。画面の表示方法を設定する項目で、3種類のタイプから選ぶことができる。ただし、フリーだけは壁紙同様、「D.Effect」がONの状態では設定できないので覚えておこう。

◀ディスプレイ設定を変えるだけでも、かなり雰囲気が違ってくる。最大の特徴はワイド画面対応だ。

選べるタイプは3つ

◀いわゆる普通のTVサイズ。ある意味、もっとも見やすいスタイルだろう。

▶シネスコサイズ。TVが4：3の場合、上下に壁紙が。

FREE
テキスト&グラフィック枠を自由に配置

グラフィックやテキスト、選択肢枠のサイズや表示場所が設定可能！

◀フリー設定中、操作も簡単で、視覚的に変更できる。

▼見やすい画面を作るには、センスが必要かも（笑）？

PRESENTS
プレゼント

エンディングリストから設定資料までファン必見の内容

プレゼントとは、いわゆるオマケモードのこと。1度でもエンディングを迎えれば出現し、右のようなさまざまな"おまけ"を楽しむことができる。

◀とにかく、エンディングを見ることが先決だ！

エンディングリスト

これまでに迎えたエンディングが確認できる。従来シリーズの頃から、熱望されていた機能で、これを埋めることが、プレイの目標になるぞ。

▲じつは、リスト以外の機能も用意されているが、今はまだヒミツ！

設定原画

沙紀を始めとする、「スキャンダル」の登場人物たちの設定画が見られるコーナー。誰の絵が見れるかは、そのときクリアしたエンディングで変わるのだ。

▲当然、ゲーム中には見られない貴重な資料ばかり。ファン必見だ。

スキャンダルNET

発売目前の大注目ソフト『スキャンダル』。ここではこのソフトに関するさまざまな情報をいち早くお伝えしていくぞ。要チェック!!

『スキャンダル』発売まであと20日！

ネットワークで先行体験！ アクセスすれば「やれる」!

100万人やるドラ

http://www.scei.co.jp/

画面はこんな感じに!!

※実際の画面と異なる場合があります。

『スキャンダル』を1日でも早く体験したいキミにとっておきのニュース！ SCEのホームページ上で、同タイトルのイベントが開催されることになったぞ!! 気になる内容は、ゲームの体験プレイと、それをリプレイしたムービーの一挙上映の2つ。その名も、「100万人やるドラ」だ！ HPアドレス［http://www.scei.co.jp/］にアクセスするだけで、気軽に参加することができる。もちろん参加料は無料だ（ただしメールアドレスと、リアルプレイヤーが再生できる環境が必要）。サービス開始は6月12日から。詳しくは下をチェック!!

ネットでの2つのイベントはこれだ！

I やるドラ体験会

■6月12日～22日までの16時～24時まで開催（土日を除く）。参加に制限のない体験イベント。

前のページで紹介したストーリー…、その続きを体験できるのがこのイベントだ。ここでは、実際にゲームで使用されるムービーを見たあとに、選択肢を選ぶ。全参加者の多数決で、翌日の展開が決まるぞ。以前「やるドラ」シリーズが、「ラ・ドルーヤ」の名前でTV化されたことがあったが、そのネット版と考えていい。期間中は毎日内容が更新されるので、見逃せないぞ！

キミの選択で展開が変わる！

II やるドラ試写会

■6月23日23時から開催。1000名の参加者限定イベント。体験会でのオリジナルムービーを上映！

▲上映会は、ソフトでリプレイを観るのと同じ感覚になれるはず。

「やるドラ体験会」で参加者が選んだオリジナルストーリーを、一気に上映するオンラインイベント。11日間の「体験会」で選んだ物語を連続で流すため、映画を観る感覚で本作を楽しむことができるぞ。ただしこれに参加するためには、「体験会」に参加し、ユーザー登録をする必要がある。登録した人の中から抽選で1000名が参加できるという、貴重なイベントなのだ。まずは「体験会」に参加しよう！

電撃的『スキャンダル』完全攻略プロジェクト!!

1 攻略本の発売が決定!!

ソフトの発売後、本誌でも攻略記事をお届けしていくが、さらに電撃から攻略本の発売も決定！ 電撃ならではの熱い攻略で、キミを達成率100パーセントに導いていくぞ。また、完全攻略に加え、ゲームの本編を一気に体験できるストーリープレイバックや、設定資料の公開、開発者インタビューなど、これ1冊あればほかの攻略本、ファンブックは不要！ の内容になる予定だ。発売は7月を予定。タイトル・価格等の情報は今後のこのページで！

2 "電撃極秘プロジェクト"始動！

攻略本のほかにも、電撃ならではの企画が進行中！ 次号で大々的に発表の予定だ。今、詳しく話せないのが非常に残念だが、「100万人やるドラ」と非常に深く関連したイベントとだけお伝えしておこう。ファンならきっと大満足するイベントになるので、楽しみに待っていてほしい！

SCEスキャンダル おしえて広報さん 第1回

●なぜ、これほど早いソフトの発売になったのですか？

「早く続編を」との声は、2年にわたる制作期間中、非常に多くいただきました。そこで、完成後に少しでも早くお届けしたいと思い、急な発表、発売になりました。（プロモーション企画部・小川）

電撃だけの特別企画!! やるドラ試写会に100名様（100/1000名）特別御招待!!

電撃だけのスペシャルプレゼント！ このページで紹介した「やるドラ試写会」に、抽選で100名の読者をご招待するぞ。ただし、ネット上のイベントということもあり、応募はメールのみ！ 希望者は要項をよく読んで応募してほしい。【応募要項】都道府県名・名前・年齢・性別と、あなたのメールアドレスを記載したメールを以下のアドレスに送ってください。→アドレス［yarudora@mediaworks.co.jp］※応募しめ切りは6月15日24時（厳守）。件名には「やるドラ試写会希望」とだけお書き下さい。当選者にはSCEから案内が送られます。また、欄外の注意書きもお読み下さい。

●「やるドラ」試写会応募の注意：このイベントはSCEのHP上で行われるものです。必要な環境についてはSCEのHPで事前に確認してください（本誌発売の時点で、HPはオープンしています）。また、編集部への電話でのご質問はご遠慮ください。メールでのご質問にもお答えできない場合があります。

麻雀できないの？
やばくな〜い？
2000年6月15日
ON SALE!!
Street 麻神2
MAHJONG TRANCE
PlayStation 2
ストリート麻雀トランス　麻神2
標準価格5,800円(税別)
SUNSOFT

月刊化1周年キャンペーン第1弾!!

またまた出します！
ここでしか入手できない
㊙の同人誌!!

応募者全員サービス

新連載

「エヴァンゲリオン」の俊英が贈る
幻のコミックついに連載再開!!

山下いくと

最先端の豪華執筆陣!!

美少女+SF+スパイ…新世代スペースオペラ!!
「宇宙人プルマー」高雄右京

コミックス「宵闇幻燈草紙 弐」 6月10日発売!

八房龍之助 特別読み切り
「高岩博士の異常な愛情」

「あずまんが大王」あずまきよひこ
「Kanon」森嶋プチ×Key
「ブギーポップ・デュアル 負け犬たちのサーカス」
高野真之×上遠野浩平
「星界の戦旗」森岡浩之×小野敏洋
「リスティス」うたたねひろゆき
「悠久黙示録エイドロンシャドー」
うるし原智志×よしもときんじ
「TRAIN+TRAIN」たくま朋正×倉田英之
「無限のリヴァイアス」
矢立肇×黒田洋介×栗橋伸祐
「ココロ図書館」高木信孝×黒田洋介 ほか

特別付録 あかつきごもく水着美少女SPトレーディングカード

7月号 6月17日発売 特別定価620円(税込)

超話題作TVアニメの
オフィシャルコミック
ついに登場!

好評発売中!

月刊コミック電撃大王
にて好評連載中!!

原案／矢立肇
構成／黒田洋介
作画／栗橋伸祐

定価：本体550円＋税

イラスト／栗橋伸祐

発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合わせ▶03·3238·8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

スーパーロボット大戦α

発売から2週間、まだまだ熱い戦いは続く。徹底特集第2弾となる今回は、2ルート43シナリオのイベントを徹底解説。

PS S・RPG	スーパーロボット大戦α	発売中	▶バンプレスト
			▶¥6,980（※）
			▶MC（1ブロック）PS（2ブロック）

中盤までの43シナリオを徹底攻略!!

大増ページで送る今回の攻略では、前号に引き続き、熟練度を上げていくためのポイントを押さえたシナリオ攻略を紹介していくぞ。本格的なルート分岐が始まる中盤までの43シナリオを徹底的に解析し、この壮大な戦いを完全サポート。すでに一度クリアしてしまったという人も、これを参考にセカンドプレイに挑んでみよう!! もちろん、基本的な攻略や絶対覚えておきたい基本データも満載なので、初めてプレイする人にとっても必ずや役に立つハズだぞ。さらに、2種類の隠しユニットに関する情報をどこよりも速くスクープするので、見逃さないように。また、DVDで見ることができる原作アニメもあわせて紹介するので、未見の原作がある人はそちらの情報もチェックしよう!!

リアルもスーパーもこれでバッチリ!!

独占情報 2つの隠しユニットを公開!!

1 ZII（ゼッツー）

最初の隠しユニット情報は、カミーユの乗るZガンダムの後継機であるZII（ゼッツー）。これを手に入れるには、まずシナリオ29「ゼータの鼓動」での選択肢で「ファを出撃させない」を選択しておくことが必要となる。その後、以降のルート分岐では常にカミーユのいるルートへと進んでいき、十分熟練度を高めておけば、後半のとあるシナリオで入手することができるのだ。「ゼータの鼓動」を通る必要があるので、主人公がリアル系でないとならないぞ。実際の登場はかなりの後半になるのだが、手に入れば確実に役に立ってくれるのだ。ただし、入手した以降でも、カミーユは自動出撃のさい、なぜかZガンダムに乗り換えてしまう。これが面倒な人は、カミーユ以外のキャラを乗せておくといいぞ。

その性能は？

◀▲見た感じZと変わらないが、ハイメガランチャーが弾数制（15発!!）になっており、エネルギー切れを気にしなくていい。改造すれば、全体のパフォーマンスもZガンダムを遥かに上回る。

2 リ・ガズィ（2台目）

もうひとつの隠しユニット情報は2機目のリ・ガズィ。通常のプレイでは1機しか手に入らないが、なんと2機入手する方法があったのだ。といってもこれは、熟練度が低い人のためのフォローユニットで、手に入れる方法は簡単。シナリオ29「ゼータの鼓動」で、クリア時に熟練度が7未満であればいいのだ。これでリ・ガズィが2台となる。しかし、シナリオ29の段階で熟練度7はかなり低い分類に入るので、手に入れたければ逆に上がらないよう注意する必要があるかも。今回紹介した2つ以外の隠しユニットは、ほとんどが熟練度が高くないと入手できないので、上がらないようにするのはあまり賢い選択ではない。今回のリ・ガズィは特に強いユニットとはいえないので、隠しユニット制覇を狙うなら見逃そう。

▲普通にプレイしても1機は入手可能。アムロが乗ることになるが、場合によってはガンダムのほうが強い。

▶MS系のパイロットは確実にあまるので、あったらあったで便利だが……。出撃させる余裕はないかも。

隠しユニットはまだまだある!?

今回紹介した2つは、数多く用意された隠しユニットのごくごく一部でしかない。ゲームには、「え、こんなモノまで!?」というような隠しユニット（あるいはキャラ）が隠されているのだ。これらを手に入れていくには、やはり熟練度が重要となってくるのだ。各シナリオには熟練度を上げるための条件が設定されている（ない場合もある）ので、それらをしっかりクリアしながらプレイしていこう。熟練度を上げる条件については、各シナリオ攻略のほうで紹介しているぞ。

システム解析

長い歴史を誇る人気シリーズの最新作とはいえ、世界観が一新されまったく新しい物語が展開することとなる『α』。これを機会に、初めてこのシリーズに接するという人も多いハズ。そこでここでは、基本的なシステムをゲームの流れに沿って、おおまかに紹介していくぞ

ここでは、ゲームの全体的なシステムに関して紹介していこう。基本的なゲームの流れは右にある通りで、各シナリオは、ストーリーが展開するイベントシーン、戦術SLGによるマップバトル、そして次の戦いへ向けての準備を行うインターミッションという、3つの要素で構成されている。これをシナリオごとに繰り返していくことで、ゲームが進行していくことになるのだ。これはこれまでのシリーズとほぼ同様であり、基本的な流れは崩されてはいない。シリーズ経験者にとっては、何の違和感もなくプレイすることができるハズだ。ここでは、そのシナリオを構成する3つの要素について、いま一度おさらいしていこう。

ゲームの流れ

イベント → マップバトル → インターミッション

〈シナリオごとにくり返す〉

▲イベントパートでは物語が進行していく。これまでのシリーズと同様、キャラクター同士の会話という形で進んでいく。イベントは、マップバトルが終わったあとにも挿入される。

▼マップバトルでは、敵の全滅などといった、マップごとに設定された勝利条件を満たせばクリアだ

▲次の戦いへ向けての準備を行うインターミッションパート。ユニットや武器を改造したり、パイロットの乗り換えなどをすることができる。ポケステを使っての資金稼ぎも可能だ。

1 イベント

各シナリオの最初と最後に挿入されるイベントパートで、キャラ同士の会話という形で物語が進んでいく。今回の『α』で採用されたダブル・ブランチ・システム（ほぼ毎話ごとに登場する選択肢や戦闘マップの行動で、シナリオだけでなくマップ中のイベント内容まで変化するシステム）のため、同じシナリオでも起こるイベントが変わる場合もあるぞ。

◀細かい選択肢が、頻繁に発生する

▲キャラ表示は大きく、アニメーションもあり

◀選択だけで上がる場合もあるぞ

熟練度について

熟練度は、シナリオごとに設定された条件を満たすと上がっていく。高いと難易度が上がるが、隠しユニットが手に入るなどのメリットも!!

2 マップバトル

マップバトルでは、ターンごとにユニットの移動・攻撃を繰り返し、相手の全滅などといった勝利条件を満たせばマップクリアとなる。基本的にはこれまでのシリーズと変わっていないが『α』では距離や高さで命中率が変化したり、恋人や兄弟同士が隣接すると気力にボーナスが追加されたり（信頼効果）など、細かい面で進化している。1つのシナリオで複数回マップバトルが発生する場合もあるぞ。

▲基本的には前作までと同じ。ファンなら戸惑うことはない。

「気力」は重要!!

気力はパイロットの持つパラメータで、バトル開始時は一律100。敵を攻撃したり、撃破することで上がっていく。強力な武器やバリアを使うには一定以上の気力が必要なことに加え、気力が高いと攻撃力・防御力などにもボーナスがつくので、これを高めることは非常に重要になるぞ。ただし補給したり母艦へ収納したりすると下がってしまうので注意。

高さと距離による命中率修正

今回の『α』では、相手との距離や高低差によって、命中率に修正が行われる。相手よりも高い場所に位置すれば命中率は上がるし、遠い場所に位置すれば下がってしまうのだ。ファンネルなどの長い射程を持っている武器も、ギリギリの距離から使うと攻撃が当たりにくくなるので注意。命中率に不安があるなら、できるだけ近寄って攻撃していこう。

3 インターミッション

次のシナリオに向けた準備をするためのパート。ユニットや武器の改造、乗り換えなどを行うことになる。これもシリーズではお馴染みだ。前作『F完結編』でできたことはすべて可能。しかも、改造は最初から10段階まで可能だったり、資金がなくても改造後のパラメータが確認できたりと非常に使いやすくなっている。さらに今回は、ポケステを使った資金稼ぎも可能。あまり資金には困らないバランスになっているが、こまめに増やせばかなり楽になる。

◀セーブなどのシステム的なコマンドもここで。

武器&ユニット改造

ユニットや武器の改造は、いきなり10段階の改造が可能になっている。十分な資金さえあれば、まとめ上げもOKなのだ。改造前に、どれだけ改造すればどこまでパラメータが上がるかの確認も可能になっている。

▲よく使うユニットを中心に改造していこう。

パイロットのりかえ

キャラが乗るユニットの変更も可能。使える（好きな）キャラは、常にいいユニットに乗せてあげたい。ほかにも、妖精の乗り換えも可能だ。

▶MSパイロットは自由に乗り換え可能。

ポケステで資金をかせげ!!

インターミッションの画面で、STGの『CYシュート』とスロットの『CYスロット』という2種類のミニゲームをダウンロードすることができる。このミニゲーム単体のデキもさることながら、ここで得たポイントを本編の資金に変換することも可能。ただし、各インターミッションごとに1回。一度変換するとポイントは0になるが、インターミッションごとにミニゲームをプレイするのが面倒な人は、一度ハイスコアを出したら（CYシュートだと簡単）、一端別のメモリーカードにコピー。そしてポイントを変換したら、先ほどコピーしたデータをポケステに再コピー。これでポイントの使いまわしが可能だ。

▶コピーして何度もポイントを使いまわすのだ

▶再コピーは、PS2でやるとかなり楽だぞ。

はみ出し対談…その① A：へい、というワケで、『α』の座談会を始めます。B：やっぱ座談会なのか。また座談会地獄が続くのか。C：逃れられない定めなのかね。A：まぁとにかくその話は置いておいて、取り合えず今回は主人公の精神コマンド完全リスト……が載っているといいなぁ。B：まだやってますからね。（編注：解説しよう。主人公の覚える精神コマンド表は、臨時バイト含めた10人からなる電撃攻略班が、GWをすべて潰してひたすら実際に育てて確認しているのである。誕生日×血液型の1460パター

重要データ解析

精神コマンドや強化パーツ、さらには特殊能力など、ゲームプレイに重要になってくるデータをピックアップし、徹底的に解析。とくにユニットやパイロットの特殊能力は、その効果や使い方をしっかり把握しておけば、戦いがかなり楽になる。熟練者を自覚する人も、しっかり再確認しておきたい!!

1 精神コマンド

精神コマンドとは、これまで何度も説明した通り、各キャラクターごとに持っている「魔法」のような存在。もはやファンならば説明の必要はないだろうが、今回の『α』では、その種類も大幅に増加している。ここでは新たに加わったものも含めた、すべての精神コマンドを紹介するので、プレイの参考にしよう。もちろん、アムロなどのシリーズ常連キャラたちも、覚えるコマンドはほとんど変更されている。誰が何を使えるのかしっかりチェックしながらプレイしていこう。

◀うまく活用すれば戦闘も楽になる。レアなコマンドを持つキャラは要チェック。

▶誰が何を持っているかわからなくなったら、精神検索でチェック。細かいながら役に立つ機能だぞ。

コマンド	効果
根性	HPを最大HPの30%回復
ド根性	HPを全回復
熱血	一度だけダメージ2倍
魂	一度だけダメージ3倍
集中	1ターンの間、命中率と回避率+30%
必中	次の攻撃が必ず当たる
ひらめき	一度だけ敵の攻撃を完全回避
てかげん	敵にとどめを刺さずに、HPを10だけ残す
努力	次の戦闘で得られる経験値2倍
幸運	次の戦闘で得られる資金2倍
鉄壁	1ターンの間、装甲2倍
隠れ身	1ターンの間、敵から攻撃されない

コマンド	効果
加速	一度だけ移動力を+3
覚醒	行動回数を一回増やす
かく乱	1ターンの間、敵の命中率が半分に
挑発	指定した敵ユニットが自分を狙って移動
気合	気力+10
信頼	指定した味方ユニットHPを30%回復
友情	すべての味方ユニットのHPを50%回復
愛	すべての味方ユニットのHPを全回復
補給	味方ユニットの弾数とENを全回復
再動	行動済みの味方ユニットを再び行動可能に
復活	撃墜されたユニットを全回復状態で復活
脱力	指定した敵ユニットの気力−10
自爆	自爆し、隣接するユニットに残りHP分のダメージ
偵察	指定した敵ユニットの能力値を調べる
激励	指定した味方ユニット1体の気力+10
捨て身	ダメージ3倍&クリティカル率100%&1ターンの間、回避率ゼロ
激闘	1ターンの間、ダメージ1.5倍
大激励	すべての味方ユニットの気力+10
戦慄	すべての敵ユニットの気力−10
狙撃	マップ兵器及び射程1以外の武器の射程が+2
期待	味方ユニットのSPを50回復
奇襲	加速、必中、熱血、ひらめきの効果
奇跡	気合×3、加速、幸運、必中、ひらめき、魂の効果

●主人公の精神コマンド修得パターン及び、特殊誕生日のパターンは編集部が独自に調べたものです。

主人公の精神コマンド

主人公が使える精神コマンドは、編集部独自の調査の結果、誕生日と血液型で変わってくることが判明。また、その分類に属さない特殊な主人公も存在することが明らかになっているぞ。ここでは、電撃攻略班がGWをすべて潰して調べ上げた通常パターン42通りの精神コマンド修得リストを紹介。自分の誕生日と血液型で、どんな主人公になるのかを確認しよう。もし気に入らなければ、好みのコマンドを覚える組み合わせでプレイだ。主人公は非常に重要なので、後悔しないように。また、特殊主人公になる42通りのパターンもあわせて公開するぞ。

特殊主人公リスト

データ	コマンド&技能
1月2日(B)	努力、再動、SP回復
1月19日(O)	補給、再動、復活、愛、覚醒、鉄壁、SP回復
1月23日(O)	ひらめき、社長
1月29日(B)	必中、気合、SP回復
2月5日(A)	努力、社長
2月10日(O)	集中、SP回復
3月11日(AB)	狙撃、幸運、SP回復
3月17日(O)	幸運、天才
3月20日(AB)	集中、加速、社長
3月28日(A)	幸運、根性、勇者
4月16日(O)	必中、鉄壁、SP回復
4月30日(B)	気合、天才

データ	コマンド&技能
5月8日(A)	集中力
5月13日(B)	加速、ド根性、自爆、集中力
5月21日(AB)	集中、根性、SP回復
6月13日(A)	根性、気合、勇者
6月16日(O)	挑発、脱力、鉄壁、かく乱、自爆、天才
6月21日(B)	根性、SP回復
7月11日(O)	努力、勇者
7月12日(O)	ド根性、底力
7月18日(A)	必中、ド根性、SP回復
8月6日(AB)	自爆、覚醒、根性、勇者
8月8日(O)	必中、鉄壁、底力
8月25日(O)	覚醒、集中、SP回復
9月3日(O)	必中、自爆、天才
9月7日(B)	幸運、社長
9月11日(AB)	加速、偵察、集中力

データ	コマンド&技能
9月12日(B)	大激励、激闘、底力
9月24日(O)	集中、天才
9月26日(O)	集中、SP回復
10月5日(A)	集中、底力
10月20日(O)	努力、幸運、勇者
10月23日(A)	集中、SP回復
10月23日(O)	必中、ド根性、勇者
11月11日(B)	奇襲、期待、捨て身、戦慄、大激励、SP回復
11月14日(B)	てかげん、鉄壁、かく乱、友情、再動、大激励、SP回復
11月22日(O)	努力、根性、期待、気合、SP回復
12月1日(A)	根性、自爆、集中力
12月8日(O)	集中、社長
12月17日(AB)	集中、加速、集中力
12月20日(A)	根性、集中、SP回復
12月20日(AB)	集中、鉄壁、SP回復

A型

誕生日	覚えた精神コマンド(レベル)						技能
3月21日～4月19日	集中(1)	幸運(10)	鉄壁(19)	気合(27)	奇襲(29)	魂(48)	SP回復
4月20日～5月20日	信頼(1)	鉄壁(10)	ひらめき(18)	努力(24)	必中(33)	魂(34)	底力
5月21日～6月21日	集中(1)	ド根性(10	鉄壁(20)	努力(25)	熱血(25)	魂(42)	集中力
6月22日～7月22日	ひらめき(1)	必中(12)	幸運(17)	熱血(25)	気合(35)	魂(41)	底力
7月23日～8月22日	集中(1)	努力(12)	ひらめき(18)	気合(27)	奇襲(32)	魂(41)	勇者
8月23日～9月22日	必中(1)	努力(14)•	鉄壁(17)	熱血(26)	激闘(35)	魂(43)	底力
9月23日～10月23日	ド根性(1)	集中(11)	鉄壁(20)	奇襲(25)	幸運(33)	魂(41)	集中力
10月24日～11月22日	必中(1)	ド根性(10)	加速(17)	熱血(28)	鉄壁(30)	魂(39)	天才
11月23日～12月21日	必中(1)	加速(10)	幸運(16)	熱血(25)	気合(31)	魂(40)	集中力
12月22日～1月19日	努力(1)	ひらめき(11)	鉄壁(18)	熱血(24)	魂(31)	必中(35)	天才
1月20日～2月18日	幸運(1)	ひらめき(11)	必中(17)	熱血(26)	大激励(35)	魂(39)	天才
2月19日～3月20日	集中(1)	ひらめき(10)	努力(19)	熱血(26)	幸運(33)	魂(43)	勇者

AB型

誕生日	覚えた精神コマンド(レベル)						技能
3月21日～4月19日	幸運(1)	気合(11)	必中(17)	熱血(26)	信頼(36)	魂(42)	天才
4月20日～5月20日	必中(1)	ひらめき(10)	幸運(21)	熱血(26)	気合(33)	魂(42)	社長
5月21日～6月21日	気合(1)	ド根性(12)	集中(18)	鉄壁(24)	奇襲(33)	魂(39)	SP回復
6月22日～7月22日	努力(1)	ド根性(10)	ひらめき(17)	熱血(27)	必中(32)	魂(40)	底力
7月23日～8月22日	加速(1)	ド根性(11)	必中(19)	熱血(27)	戦慄(33)	魂(38)	SP回復
8月23日～9月22日	努力(1)	ド根性(10)	必中(19)	熱血(24)	ひらめき(31)	魂(41)	SP回復
9月23日～10月23日	必中(1)	努力(10)	加速(18)	ひらめき(24)	熱血(26)	魂(35)	SP回復
10月24日～11月22日	幸運(1)	ひらめき(11)	必中(17)	努力(26)	熱血(28)	魂(36)	底力
11月23日～12月21日	ひらめき(1)	努力(12)	必中(17)	幸運(24)	熱血(25)	魂(37)	勇者
12月22日～1月19日	ひらめき(1)	加速(10)	気合(19)	熱血(26)	必中(29)	魂(37)	集中力
1月20日～2月18日	加速(1)	必中(11)	鉄壁(18)	熱血(25)	かく乱(31)	魂(40)	底力
2月19日～3月20日	信頼(1)	必中(10)	気合(17)	熱血(26)	ひらめき(35)	魂(42)	SP回復

B型

誕生日	覚えた精神コマンド(レベル)						技能
3月21日～4月19日	努力(1)	ひらめき(12)	必中(19)	熱血(28)	気合(35)	魂(39)	社長
4月20日～5月20日	ド根性(1)	必中(11)	ひらめき(20)	幸運(27)	戦慄(34)	魂(40)	集中力
5月21日～6月21日	加速(1)	必中(12)	努力(17)	熱血(28)	ひらめき(35)	魂(40)	社長
6月22日～7月22日	ド根性(1)	ひらめき(11)	必中(18)	信頼(26)	魂(31)	補給(44)	集中力
7月23日～8月22日	ひらめき(1)	加速(10)	必中(20)	熱血(25)	幸運(34)	魂(40)	天才
8月23日～9月22日	集中(1)	気合(12)	幸運(18)	熱血(25)	戦慄(35)	魂(39)	天才
9月23日～10月23日	幸運(1)	必中(12)	努力(19)	熱血(27)	ひらめき(34)	魂(40)	社長
10月24日～11月22日	ひらめき(1)	必中(13)	努力(19)	熱血(25)	戦慄(36)	魂(40)	集中力
11月23日～12月21日	信頼(1)	集中(10)	鉄壁(18)	奇襲(25)	再動(32)	魂(41)	SP回復
12月22日～1月19日	努力(1)	必中(12)	気合(20)	熱血(28)	隠れ身(31)	魂(40)	SP回復
1月20日～2月18日	必中(1)	努力(10)	気合(20)	熱血(28)	期待(32)	魂(40)	社長
2月19日～3月20日	努力(1)	信頼(12)	ひらめき(16)	必中(16)	熱血(25)	魂(41)	集中力

O型

誕生日	覚えた精神コマンド(レベル)						技能
3月21日～4月19日	幸運(1)	ド根性(9)	必中(18)	努力(24)	奇襲(32)	魂(46)	SP回復
4月20日～5月20日	ひらめき(1)	集中(12)	ド根性(18)	熱血(25)	幸運(34)	魂(38)	勇者
5月21日～6月21日	集中(1)	加速(11)	努力(19)	ひらめき(26)	奇襲(27)	魂(42)	集中力
6月22日～7月22日	必中(1)	加速(10)	努力(19)	熱血(24)	ひらめき(33)	魂(42)	勇者
7月23日～8月22日	幸運(1)	必中(14)	てかげん(18)	熱血(24)	ひらめき(34)	魂(39)	底力
8月23日～9月22日	集中(1)	ひらめき(11)	努力(20)	気合(25)	奇襲(29)	魂(38)	集中力
9月23日～10月23日	必中(1)	ひらめき(10)	気合(18)	熱血(25)	脱力(30)	魂(40)	社長
10月24日～11月22日	加速(1)	必中(11)	ひらめき(20)	熱血(27)	友情(32)	魂(40)	勇者
11月23日～12月21日	努力(1)	必中(11)	ひらめき(18)	熱血(24)	激励(29)	魂(38)	SP回復
12月22日～1月19日	必中(1)	気合(10)	幸運(18)	熱血(27)	てかげん(33)	魂(41)	社長
1月20日～2月18日	努力(1)	必中(11)	ひらめき(17)	熱血(24)	戦慄(35)	魂(41)	社長
2月19日～3月20日	ド根性(1)	集中(9)	加速(18)	奇襲(25)	幸運(34)	魂(41)	集中力

はみ出し対談…その② ンの初期精神コマンドを調べ、さらに48通り+特殊主人公の法則を確認。そしてその48通りの修得コマンドとキャラをひたすら育てて調べているのだ!!）A：この座談会をやっている時点で、まだ修得レベルの確認が終わってないからなぁ。あと少しらしいんだけど。C：前回で一旦終わったんじゃないの？ A：あれはだね、まずは恋人にも別のパターンを設定して、1回のプレイで2人分確認していたの。とにかくコマンドだけでも埋めるために。だから、恋人として設定したパターンは、覚える

2 ユニットの特殊能力

それぞれのユニットは、原作での特徴をゲームで表現するため、さまざまな特殊能力を持っている。基本的には特定のユニットが最初から持っているが、Ｉフィールドなどのバリア系は強化パーツで追加することも可能だ。ここでは、その特殊能力について解析していこう。それぞれの効果をしっかり把握しておけば、戦闘を効率よく進めることができるハズだ。うまく活用していこう。なお、ほとんどの特殊能力は、気力が上がらないと発動しないので注意。パイロットの気力とエネルギーには常に注意しておきたい。

特定ユニット専用

マジンパワー

マジンガーZ、グレートマジンガー、マジンカイザーなど、マジンガー系ユニットが持つ特殊能力。パイロットの気力が[illegible]以上になると発動する。[illegible]の文字が[illegible]くなり、[illegible]降は敵に[illegible]えるダメージが[illegible]になる。

精霊憑依

[illegible]

ゼロシステム

[illegible]オッ[illegible]140[illegible]る[illegible]の[illegible]ット[illegible]が[illegible]ダメ[illegible]命中[illegible]なり[illegible]てくるぞ。

分身

オーラバトラー、[illegible]、ゲッター[illegible]、ゲッターライガーなどが持つ特殊能力。気力が130以上になると、1/2の確率で発動するようになる。発動すれば、敵の攻撃を完全に回避することが可能。バリア系と合わせれば、かなり強力な防衛能力だ。

EVA系専用

EVA初号機は撃墜されると「暴走」状態となり、敵味方関係なく攻撃するNPCとなる。「S2機関」は終盤のイベントで入手できる。これは、アンビリカルケーブルが必要なくなり、EN回復能力を持つというスグレもの。

◀暴走すると勝手に動き回るので注意。

その他にも…

その他の特殊能力には、修理装置、補給装置、HP回復、EN回復などがある。特に修理装置を持つユニットは重要（メタスやホワイトアークなど）だ。またHP回復やEN回復などは、使徒などボスクラスの敵が持っている場合が多い。

◀修理装置を持っているユニットは貴重。

使徒も楽勝?「脱力」でATフィールド封じ

前作同様、4000以下のダメージを無効化してしまうATフィールド。しかし今回は、気力が100以上ないと発動しないようになった。このため「脱力」で気力を下げれば、使徒も普通に攻撃することが可能になったのだ。「脱力」は、ハロやレイなどが持っているぞ。

◀「脱力」を使ってATフィールド封じ。これで楽勝!!

バリア系

バリア系は、最初から装備されている場合もあるが、いくつかは強化パーツで代用が可能だ。ただし多くはエネルギーを消費するので、無限に使用することはできない。突然バリアが発動しなくなったら、エネルギー切れが原因の場合がほとんどだ。1回の消費は少なくても、何度も攻撃を受けているとあっという間にエネルギー切れを起こすので注意。また、多くのバリアは気力が必要なので、敵が強力なバリアを持っていたら「脱力」で気力を下げてしまう戦法が有効だぞ。

ビームコート

ビーム攻撃のダメージを1500軽減する。強化パーツのビームコーティングで代用可能。

タイプ	軽減
効果	1500
必要気力	なし
消費EN	5
アイテム	可

Iフィールド

ビームによる攻撃を2000軽減する。GP03などが持っている。Iフィールド発生装置で代用可能。

タイプ	軽減
効果	2000
必要気力	なし
消費EN	10
アイテム	可

Iフィールド(ν)

νガンダム専用のIフィールド。通常のものよりも効果が高く、グラフィックも異なる。

タイプ	軽減
効果	2500
必要気力	110
消費EN	10
アイテム	不可

オーラバリア

オーラバトラーが最初から装備している。発動するには気力が必要。アイテムでの代用はできない。

タイプ	無効
効果	3000
必要気力	105
消費EN	0
アイテム	不可

ATフィールド

EVA系のユニットと使徒が持っている。気力100以上で発動。全属性攻撃を4000まで無効にする。

タイプ	無効
効果	4000
必要気力	100
消費EN	0
アイテム	不可

念動フィールド

スーパー系主人公機とオリジナルユニットなどが持っている。全属性攻撃を無効にする。

タイプ	無効
効果	1400
必要気力	110
消費EN	5
アイテム	不可

グラビティウォール

リアル系の主人公機と一部の敵が持っている。気力110以上で発動。全属性攻撃を無効にできる。

タイプ	無効
効果	1500
必要気力	110
消費EN	5
アイテム	不可

グラビティテリトリー

ヒュッケバインMKⅢなどが持っている。グラビティウォールの強化版。全属性攻撃を無効にできる。

タイプ	無効
効果	2000
必要気力	150
消費EN	5
アイテム	可

イナーシャルキャンセラー

ガンバスターやエクセリヲンなどが持っている。全属性攻撃を軽減できる。同名のアイテムで代用可能。

タイプ	軽減
効果	2500
必要気力	130
消費EN	5
アイテム	可

ピンポイントバリア

マクロスやYF系バルキリーなどが持っている。通常のバルキリー（VF系）にはないので注意。

タイプ	無効
効果	1800
必要気力	110
消費EN	5
アイテム	可

バリアのタイプの違い

上のバリア系能力一覧にあるタイプとは、そのバリアの特性を表すもの。「軽減」なら、効果の数値分だけダメージが減少し、「無効」とある場合は、その数値以下のダメージを完全に無効化する。ただし、無効化の場合、効果のある数値を超えたダメージを受けてしまった場合、すべてのダメージをくらってしまうので注意すること。あまり無効系のバリアを過信し過ぎていると、あっさりと落とされてしまう場合もあるのだ。また、ビームコート、2種類のIフィールド、オーラバリアの場合、ビーム系の攻撃にしか効果がないので注意だ。

◀ビーム系は効果は低いが、ほとんどが強化パーツで代用することができる。

◀ATフィールドを持つEVA系は、気力が下がらないように注意しよう。

はみ出し対談…その3

レベルがわからなかったんだね。登場した時点でほとんど覚えちゃっているから。B：んで、現在それを確認していると。C：鬼だね。A：みんな最初のうちはわりと楽しんでやってたみたいだけど、今はもう、目が座っているというか、なんというか。チームリーダーのF川なんて、ちょっと直視できない状況になっているよ。もちろん時給は出ているけど、自他ともに認める『スパロボ』マニアにとって、のべ1000時間に及ぶ繰り返し作業はちょっとねぇ……。B：ここは同情するのではなく、

3 パイロットの特殊能力

ユニットに特殊能力があるように、パイロットにも原作での特徴を再現するための特殊能力がある。ここでは、その全リストを紹介。なお（L）とあるものはレベルが存在（最大でレベル9）。これは、パイロットのレベルアップにより、各技能レベルがアップする場合もある。ちなみに主人公は、切り払いと念動力＋α（誕生日と血液型によって異なる）を持っているぞ。

◀念動力のおかげでスーパー系でも当てやすい。

能力	効果
ニュータイプ（L）	レベルによって回避率と命中率がアップ（最大＋30%）。さらにレベル8以上になると、ファンネルの射程が上がる（最大＋2）
強化人間（L）	ニュータイプとほぼ同様の効果。ただ同じレベルの場合、ニュータイプよりも命中と回避の上昇率が劣る。ファンネル射程も最大で＋1まで
切り払い（L）	発動すると実弾兵器のダメージを0にする。発動率は、現在の切り払いレベル／16。搭乗ユニットがサーベル系の武器を装備している必要あり
シールド防御（L）	発動すると、シールドで防御してダメージを半減。発動率は現在のシールド防御レベル／16。シールドを装備している必要あり
聖戦士（L）	オーラバトラー系のパイロットが持っている。レベルによって、回避率とオーラ斬り（ハイパーオーラ斬り）の攻撃力がアップ
念動力（L）	主にオリジナルキャラが持つ技能。レベルによって、回避率と命中率がアップする（最大で＋40%）
底力	HPが1/4以下になると発動。攻撃時には命中率＋30%＆クリティカル率＋50%。防御時には回避率に＋30%
ガッツ	底力の強化版。HPが1/4以下になると発動。攻撃時には命中率＋50%＆クリティカル率＋50%。防御時には回避率に＋50%
SP回復	毎ターン、SPが回復する。回復する量は、現在のレベルを8で割り、さらに5を足した数（端数切捨て）。主人公専用
集中力	精神コマンド使用時の消費SPが通常の80%になる。ただし、「偵察」や「自爆」には適用されない。主人公専用
天才	ユング、マックス、ライなどが持つ（主人公が持つ場合もある）。次にレベルアップするまでに必要な経験値が通常よりも少ない
社長	この技能を持つキャラが敵を倒した場合、得られる資金が1.2倍になる。主人公専用
野生化	ダンクーガ系キャラ専用。気力が130を越えると発動。敵に与えるダメージが1.25倍になる
指揮	主人公専用。隣接するすべてのユニットに対して信頼補正（気力を上げる）がかかる
2回行動	パイロットごとに設定されたレベルに達することで、1ターンに2回行動が可能になる
エースパイロット	撃墜数が50を越えるとエースパイロットになる。出撃時から、気力が105になっている

今回の「底力」はスゴイ!?

パイロット能力の中でも、シリーズではもうお馴染みとなっている「底力」。これまでは、HPが少なくなるとクリティカル率が上がるだけという、あれば便利だが別になくても構わないという程度の能力だった。しかし今回は、HPが少なくなると攻撃・防御・回避・命中すべてにボーナスがつく。しかも上がり方が半端じゃないので、とにかく役に立つのだ。これを持っているキャラは、防御攻撃などでわざとHPを削れば、当てるは避けるはで大活躍してくれる。例えリアル系でも、あればかなり役に立ってくれるぞ!!

◀ガッツは底力の強化版。これが発動するとほぼ無敵。

▶逆に敵が持っていると、ちょっとツライ。

2回行動はかなり遅目

2回行動レベルは、今回かなり遅目に設定されている。アムロでさえも60近くにならないとムリなのだ（「マクロス」系キャラはもう少し早い）。しかしその分、敵もほとんど2回行動してこないので安心。誰も2回行動できずに終わる可能性も!?

◀今回一番早いのは「マクロス」系のキャラ。育てておけばかなり便利。

シンクロ率に関して

EVA系のパイロットが持っているシンクロ率は、攻撃力と防御力に影響する。このシンクロ率はマップ中の行動で増減するのだ。敵を撃墜したり、ダメージを与えたりすると上がり、逆にダメージを受けたりすると下がっていくぞ。

4 強化パーツ

強化パーツは、各ユニットに装備させることでさまざまな効果をもたらす。装備できる強化パーツの数はユニットごとに異なっており、強力なユニットほど装備可能な数は少なくなるのだ。ここでは、ゲームで手に入るアイテムの全リストを紹介。中には、普通のプレイでは手に入りにくいレアなアイテムもあるぞ。

◀パーツはボスクラスの敵を倒して入手。

アイテム名	効 果
リペアキット	HP2000回復。使い捨て
リペアキットS	HP全回復。使い捨て
プロペラントタンク	エネルギー50回復。使い捨て
プロペラントタンクS	エネルギー100回復。使い捨て
ブースター	移動力+1
メガブースター	移動力+2
マグネットコーティング	運動性+5　限界反応+20
アポジモーター	移動力+1　運動性+5
バイオセンサー	運動性+10　限界反応+15
サイコフレーム	運動性+10　限界反応+30
ハロ	移動力+2　運動性+20　限界反応+30
チョバムアーマー	最大HP+500　装甲+150
ハイブリッドアーマー	最大HP+800　装甲+200
超合金Z	最大HP+1000　装甲+300
超合金ニューZ	最大HP+1500　装甲+400
高性能レーダー	マップ兵器及び射程1以外の武器の射程＋1
高性能照準器	すべての武器の命中率＋30%
ミノフスキークラフト	飛行可能、地形適応の空がAに
ミノフスキードライブ	移動力+2　飛行可能、地形適応の空がAに
テム＝レイの回路	移動力-1　運動性-15　限界反応-20　修理費10
Iフィールド発生装置	ビーム攻撃を2000軽減
対ビームコーティング	ビーム攻撃を1500軽減
ピンポイントバリア	1800以下のダメージを無効
イナーシャルキャンセラー	全属性の攻撃を2500軽減
ミンメイ人形	なにかいいことがある
アンドロメダ焼き	SP全回復。使い捨て

テム＝レイの回路の使い方

テム＝レイの回路は、ジャブローか南アタリアかのルート分岐で、ジャブローを選んだ場合のみ（シナリオ「アムロ再び」で自動的に入手）手に入るアイテム。これ1つきりしか手に入らないレアアイテムだが、装備すると移動力、運動性、限界反応が下がってしまうという代物だ。しかし、修理費が10になるという副作用（？）があるので、ガンダムウイング系に装備させて自爆させるという使い方ができるのだ。自爆は男のロマンだと思う人は、ぜひ活用させよう。アーマー系を併用してHPを上げておけばなおいいぞ。

◀デスサイズなどに装備させ、修理費を気にしないで自爆だ

▶ホスホロノトは最初から修理費10なので意味なし。

はみ出し対談…その4

応援するべきところでは？　A：それはその通りだ。C：前号ではどこにも載っていなかった情報だからね。読者の皆さんには喜んでもらえたハズ。B：ほとんど独占状態だったね。っていうか、こんなことまでするバカな雑誌はうちだけだったというか。C：メーカーさんにとっても、まさかここまでするとは思ってなかったんじゃないだろうか。A：そうだろうね。電撃の底力を思い知ったかって感じ。B：別にあんたが調べたワケじゃないでしょうに。A：そう、攻略班の皆さんのおかげです。

シナリオ攻略

スーパー系とリアル系、それぞれ中盤までの全43シナリオを徹底攻略。各マップのイベントをわかりやすく紹介し、熟練度を上げるための手引きを中心に攻略していこう。入手アイテムやイベントチャートなどのデータももちろん掲載!! 記事を参照してムダのないプレイを心がけよう。

スーパー系
- 1 鋼鉄のコックピット　（❶ 甲児(ホバーパイルダー)）
- 3 マジンガーZ絶体絶命 !　（❶ さやか(アフロダイA)／ボス(ボスボロット)）
- 5 ゲッターチーム出撃せよ! !　（❶ ゲッターチーム(ゲッター)）
- 7 ジオン再臨
- 9 シークレット・ナンバーズ
- 11 アーガマ撃墜命令　（❷ 合流）

リアル系
- 2 バニシング・トルーパー　（❷ クワトロ(リック・ディアス)／アポリー(リック・ディアス)／ロベルト(リック・ディアス)／レコア(メタス)／ヘンケン(アーガマ)）
- 4 黒いガンダム　（❷ カミーユ(MKⅡ)）
- 6 ホワイトベース救出
- 8 死に神と呼ばれたG　（❷ ブライト(アーガマ)／スレッガー(コアブースター)）
- 10 ジオンの亡霊　（❷ エマ／デュオ(ガンダムデスサイズ)）
- 12 対決、極東基地　（❶ 合流）

- 13 レッツ! コンバイン !　（コン・バトラーチーム(コンV)）
- 14 出撃! その名はジャイアント・ロボ

スーパー系
- 15 風を呼ぶ者

リアル系
- 16 未知なる災い

ジャブロー
- 17 アムロ再び　（❸ アムロ(ガンダム)／クリス(NT−1)）
- 19 白いモビルスーツ　（❸ ウッソ(Vガンダム)／マーベット(ガンイージ)）
- 21 戦いは誰のために
- 23 翼を持ったガンダム　（❹ 合流）

南アタリア島
- ! 18 目覚めよ、勇者
- 20 ガンダム強奪　（❹ 獣戦機隊／コウ(GP-01)／キース(ジム・キャノンⅡ)／バニング(ジム・カスタム)／モンシア(ジム・カスタム)）
- 22 野望の男
- 24 少女が見た流星　（❸ 合流）

- 25 父との約束　（大作(ジャイアント・ロボ)／銀鈴(銀鈴ロボ)／洸(ライディーン)／神宮寺(ブルーガー)／麗(ブルーガー)）
- ! 26 使徒、襲来
- 27 咆哮、EVA初号機
- 28 GR対GR2

リアル系
- 29 ゼータの鼓動　（ケーラ(ジェガン)／リュウセイ(R-1)／ファ(Gディフェンサー)）
- 31 第二次直上会戦

スーパー系　（★マジンガー→JSに／★アフロダイA→ダイアナンAに）
- ! 30 紅い稲妻 空飛ぶマジンガー
- ! 32 激突! ゲッターロボVSゲッターロボG　（ゲッター→ゲッターG／ジャック(テキサスマック)）

- 33 決戦、第2新東京市　（両ルートの新規加入キャラ(ユニット)合流）

南アタリア島へ行く
- 34 聖戦士たち　（ショウ+チャム(ダンバイン)／マーベル(ボチューン)／ニー(ボチューン)／キーン(ボチューン)）
- 36 エレの霊力
- 38 ナの国の女王　（ショウ(ビルバイン)／シーラ+エル+ベル(グラン・ガラン)）
- 40 オーラロード
- 42 東京上空

クリア後極東ルートと合流

極東基地へ行く
- ! 35 獣を超え、人を超え、いでよ神の戦士
- ! 37 戦いの海へ　（★ライ(R-2)）
- ! 39 マジンガーZ対暗黒大将軍　（ボルテスチーム(ボルテスV)）
- 41 ボルテス起死回生
- 43 シャーキン悪魔の戦い

クリア後南アタリアチームと合流

リガ・ミリティアと接触
- ?

＊「！」マークのあるステージではデモムービーがある。リガ・ミリティアについては、次号で紹介するぞ。

今回攻略するシナリオのルート分岐は右の通りとなっている。ここではまず、それぞれの分岐ごとの違いについて、ざっと紹介していくぞ。

リアル系のルート

リアルとスーパー系の大きな違いは最初の6話のみ。以降の大きな分岐は自分で選択できる場合が多いので、リアル／スーパーで別れる分岐は実はそう多くないのだ。リアルの最初の6話では、「Zガンダム」の原作序盤を取り入れたストーリーが展開していくぞ。

スーパー系のルート

スーパー系の場合、最初の6話ではマジンガーZとゲッターの活躍が大いに描かれる。それぞれの合体デモムービーも見ることができるぞ。リアルと違い、最初のユニット数は非常に少ない。やはり、どちらの場合でも、第6話でそれぞれのキャラが合流するぞ。

ジャブローと南アタリアの違い

ジャブローに行けばアムロやウッソ、南アタリアに行けば獣戦機隊やコウなどの「0083」系キャラが参戦。それぞれの出会いが描かれる。のちに合流するので、好みで選んでも構わないが、リアル系ならジャブロー、スーパー系なら南アタリアがオススメだ。

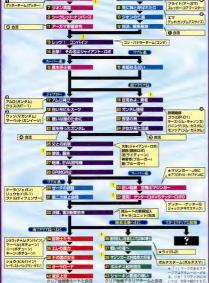
3つに別れるルートでは

大雑把にいって、アムロたちガンダム系（南アタリア）、スーパーロボット系（極東支部）、そして初代以外のガンダム系（リガ・ミリティア）の3つにチーム分割。南アタリア（選択肢では「EVA弐号機を輸送」）ではダンバイン系、極東支部ではボルテスV、宇宙ではF91やZZなどが参戦してくれることになるのだ。これも後にすべて合流するので、好きなキャラがいる（参入する）ルートへ進めばOK。くわしくはP164で解説しているので、そちらも参考にしよう。

▶スーパー系なら迷わず極東支部。ボルテスVの合体もあるぞ!!

スーパーロボット大戦α ＝PS＝

必中ひらめき熱血特集

はみ出し対談…その5　C：ありがたや〜。B：ありがたや〜。A：ああ、感謝してもしきれない。B：正直な話をすれば、オレ、前号は絶対間に合わないと思ってた。何人かは逃げるかなぁって。でも、みんなちゃーんと真面目に作業していたよねぇ〜。これってスゴイことですよ。実際にゲームをやった人なら、いかに大変な作業かよくわかると思うけど。ただ大変なだけじゃなくて、時間に追われているからねぇ。A：とにかく、おかげで主人公のコマンドは完全版が完成しそうだね。これだけでも攻略のやりガイがある

シナリオ1 鋼鉄のコックピット(スーパー)

●早めにグルンガスト弐式を起動!

最初の選択で、「恋人を探す」を選択すると、3Pまで甲児1人で戦わなければならない。しかも、敗北条件が「甲児の撃墜」なのに、ユニットがホバーパイルダーなので、1発攻撃を受けただけで、ゲームオーバーになってしまうこともある。そこで、簡単にクリアしたいのであれば、最初の選択で「ロボットに乗る」を選択しておこう。こうすれば、味方ユニットの出現の順番も逆になり、ゲームオーバーになりにくくなるぞ。また、甲児に比べて主人公のレベルも低いので、ひたすら主人公で攻撃して、経験値を稼いでおくように。

▲ブーストナックルは、命中率が高いうえに攻撃力が高い。積極的に使っていこう

◀「基本的な戦闘方法を確認しない」と熟練度が+1される。

●入手アイテム

ブースター	グール(あしゅら)

仲間キャラの変化	参 甲児(ホバーパイルダー)

シナリオ2 バニシング・トルーパー(リアル)

●すべて主人公で倒して経験値を稼げ!!

リアル系の第1話となるシナリオ。スーパー系の第1話と同様、マップ中の選択肢で「操作方法を確認しない」を選ぶだけで熟練度が上がる。ここで確認できることはすべて説明書に書いてあることばかりなので、わざわざ目を通す必要はまったくない。どうしても気にかかるなら、一度見てからリセットしよう(最初からやり直しになるが)。操作可能になったら、敵をすべて主人公で倒し、経験値を上げよう。ヤザンも倒せば、レベルは5まで上げることができるぞ。2Pに登場する味方増援は、とりあえず放っておいていい。やはり先のことを考えると、主人公のレベルは可能な限り上げておきたいのだ。ただ、今後クワトロも使うつもりなら、ヤザンはクワトロで倒してもいい。ただ、アポリーとロベルトを使うのはちょっともったいないかも。

▲最初の選択は「確認しない」を選択。たったこれだけで熟練度アップ。敵は弱いので、すべて主人公で倒してしまおう。

●入手アイテム

マグネットコーティング	ギャプラン(ヤザン)
資金15000	クリア時熟練度が0

仲間キャラの変化		
	参 クワトロ(リック・ディアス)	参 レコア(メタス)
	参 アポリー(リック・ディアス)	参 ヘンケン(アーガマ)
	参 ロベルト(リック・ディアス)	

シナリオ3 マジンガーZ絶体絶命(スーパー)

●ホバーパイルダーでクリアしよう!

最初の味方ユニットがアフロダイAとボスボロットだけとなっているが、2体で協力して戦えば、なんとかなる。やり方としては、アフロダイAのミサイルで遠距離からダメージを与え、ボスボロットでとどめ。これで、ボスボロットがダメージを受けても、アフロダイAの修理装置で回復しつつ、経験値をもらえるので、2体とも経験値を稼ぐことができるぞ。クリア時に、甲児がホバーパイルダーに乗っていると熟練度が+1されるので、もしマジンガーZに乗っているならば、最後の1機を倒す前に分離しておこう。

◀ボスボロットパンチは命中しにくいので注意しよう。

◀ホバーパイルダーだと、一撃で撃墜されることも

●入手アイテム

リペアキット	グール(ブロッケン)

仲間キャラの変化	参 さやか(アフロダイA)	参 ボス(ボスボロット)

シナリオ4 黒いガンダム(リアル)

●カミーユも育てよう!!

最初の目的は、無人のガンダムMKⅡへ味方が隣接すること。これは、主人公、クワトロのどちらでもOKで、2Pまでにこれをクリアすれば、熟練度が+1される。決して難しくはないので、必ず2Pまでに辿りつこう。その後、カミーユのイベントが発生すると敵の全滅に目的が変わる。こうなったらザコはクワトロに任せて、主人公はジェリドかカクリコンを倒しに向かおう。この2人以外は、経験値の足しにもならないザコばかりなのだ。なお、ここで登場するカミーユはまだレベルが低い。リアル系ではかなりの実力を持つキャラなので、ぜひ育てておきたい。ジェリドかカクリコンのどちらか一方をカミーユで倒し、少しでもレベルを上げておけばあとが楽。

▲2Pまでにカミーユのイベントを起こせばOK。戦闘もザコばかりなので問題なし!

仲間キャラの変化
参 カミーユ(MKⅡ)

●入手アイテム

リペアキット	MKⅡ(カクリコン)
リペアキット	MKⅡ(ジェリド)

●「P」はプレイヤーフェイズ、「E」はエネミーフェイズの略称です。仲間キャラの参はそのステージから仲間になるもの、Pはそのシナリオのみの参戦、脱はそのシナリオクリア後にいなくなるキャラです。

はみ出し対談…その6 というものだ。その分、通常キャラの精神コマンドはチト穴が多いけどな。B：これは我々が普通にプレイして調べたものだからしかたないですね。というか、通常キャラに関しては、覚えるコマンドやレベルはあんまり重要ではないですよね。C：今回の場合、まず主人公。そしてあとは、ホントに好きなキャラを育てていけばいいわけだから。多少使えなくても、あとは愛でカバーするとか。B：そうそう。バランスがかなりヌルイというか、優しいんで、結構趣味で育ててもなんとかなる。A：

シナリオ5 ゲッターチーム出撃せよ!(スーパー)

●合体の前に一仕事

マップ開始後すぐはゲッターロボに合体することができず、ゲットマシンで戦うことになる。しかし、バドのHPは低いので、簡単に倒せるぞ。ゲッター合体ムービーのあとは、隼人と武蔵のセリフにもあるように、竜馬でバドと、隼人でザイと、武蔵でズーと戦闘すると、熟練度が+1される。このときにENをたくさん使ってしまうと、そのあとの敵の増援に対して何もできなくなってしまうので、なるべくEN消費の低い武器で攻撃しよう。

▲ゲッター2で地中に潜って移動すれば、地形の影響を受けずに移動可能。

仲間キャラの変化
- 参 竜馬(イーグル号)
- 参 隼人(ジャガー号)
- 参 武蔵(ベアー号)

●入手アイテム

プロペラントタンク	ダイ
プロペラントタンクS	確実入手

シナリオ6 ホワイトベース救出(リアル)

●主人公の出撃は少し待ってから!!

このシナリオでは、マップ開始前の選択で「様子を見る」を選べば熟練度が+1される。この選択により主人公の出撃は4Pからと出遅れることになるが、敵増援もあるので経験値稼ぎに関してはとくに問題はないぞ。カミーユと主人公の2人(あるいはクワトロを含めた3人)で経験値を分けるように戦っていこう。シロッコはすぐに撤退するので無視し、ザコの殲滅を優先だ。どうしても倒したいのなら、主人公を最初から出撃させて、ザコを倒しまくって気力を上げ、一撃で決めること(HP80%でも撤退してしまう)。ただ、倒してもたかがプロペラントタンク。熟練度を犠牲にするほどのメリットはないぞ。

▲6Eになるか、HP80%以下で撤退してしまう。

仲間キャラの変化
- 参 ブライト(アーガマ)
- 参 スレッガー(コアブースター)

●入手アイテム

アポジモーター	確実入手
プロペラントタンク	メッサーラ(シロッコ)

シナリオ7 ジオン再臨(スーパー)

●経験値かアイテムか?

最初の選択では、「~を受け入れる」を選択すると、最初から使える味方ユニット数も多く、熟練度しだいではジェットストリームアタックのデモも見られるのでお得。3Eになると、ネオ・ジオン軍が撤退してしまうので、3Eまでに1機でも多くネオ・ジオン軍を倒しておこう。このときに、マ=クベか黒い三連星の誰か1人以上を倒すと熟練度が+1される。マ=クベを倒すと、マグネットコーティングを入手できる。

しかし、マ=クベを倒そうとすると、戦力を集中しなければならないうえに、マキシブラスターやブレストファイアーといった最強武器をひたすら改造しなければならないので、全員を倒すことはほとんど不可能である。優先的に黒い三連星、特にアイテムを持っているガイアを真っ先に倒し、それ以外のネオ・ジオン軍のザコを1機でも多く倒して、経験値を稼いでおこう。

▲海の中からでも積極的に攻撃を仕掛けて、1機でも多く撃破しよう。

●入手アイテム

マグネットコーティング	ザンジバル(マ=クベ)
プロペラントタンク	リックドム(ガイア)
リペアキット	ブード(あしゅら)

シナリオ8 死に神と呼ばれたG(リアル)

●事前にチャクラムシューターを強化!!

シナリオに入る前のインターミッションで、ヒュッケバインMKⅡのチャクラムシューターを改造しておこう。このシナリオではアレキサンドリアのHPを70%以下にしないとならないが、現時点で有効な武器はチャクラムシューターしかないのだ。資金の許す限り(MKⅢに引き継がれるので遠慮はするな!!)改造し、効果的にダメージを与えられるようにしておこう。でないとかなり時間がかかってしまう。マップが始まったら早めにカミーユがエマを説得。これで熟練度が+1される。そして向ってくるザコを倒したら、主人公でアレキサンドリアを攻撃。それまでは、主人公のエネルギーを温存しておくこと。途中現れるデュオは勝手にアレキサンドリアを攻撃してくれるが、あてにならないぞ。

◀エマの説得で熟練度が+1される。エマは即戦力になってくれるので、好きなら育ててもいいぞ。

仲間キャラの変化
- 参 デュオ(ガンダムデスサイズ)
- 参 エマ(ユニットなし)

●入手アイテム

リペアキット	MKⅡ(ジェリド)
金 20000	クリア時 熟練度が3未満

はみ出し対談…その⑦ それではその話が出たところで、それぞれのキャラの育て方について語ってみようか。B:リアル系一辺倒でプレイしたんで、リアル系キャラが強くなっているなぁ。前にも言ったけど、グレートマジンガーやダイターンなんて、一度も戦闘シーンを見たことがないよ。ご贔屓していたのは、アムロ、カミーユ、ウッソ、それから柿崎を除いたスカル小隊と、イサムとガルド。バルキリーはいいよぉ~。もうサイコー。A:そうかなぁ。バルキリー系ってあんまり強いとは思わなかったけど。C:こっ

シナリオ9 シークレット・ナンバーズ(スーパー)

●ガンガン敵を倒せ!

続々敵の増援が出現するマップだが、増援はすべて『スパロボ』シリーズおなじみのやられキャラ、ドローメばかり。ここは熟練度が上がらないが、あえて3Eまでに敵を全滅させてクリアしてみよう。最初ブルーガー2機がドローメに囲まれているが、そのほとんどを反撃だけで倒してしまう。主人公や甲児たちは、バストドンを倒すことに専念しよう。もし、3Eまでに全滅できなかったら、SRXチームが増援として現れるが、まだ正式には参戦しないので、彼らに経験値を与えるのは、もったいないぞ。HPを削るアシスト役にまわそう。

◀自分から攻めすぎると、ドローメ相手といえども、少々危険だぞ。

●入手アイテム:なし

▶SRXチームのユニットは非常に強力だが、あまり頼りすぎないように。

仲間キャラの変化		
	Ⓟ神宮寺(ブルーガー)	Ⓟ麗(ブルーガー)
	Ⓟリュウセイ(R-1)	Ⓟライ(R-2)
	Ⓟイングラム(R-GUNパワード)	

シナリオ10 ジオンの亡霊(リアル)

●ザンジバルを集中攻撃せよ!!

7ターン目まで母艦を守ることがマップの目的だ。しかし、マ=クベを倒すことで熟練度が+1される。7ターン経つと強制的にクリアとなるので、最初から速効でマ=クベのもとに向かわないと間に合わないぞ。ザコは基本的に母艦しか攻撃してこないので、すべて無視しよう。ブライトはひたすら防御し、メタスを横につけて毎ターン回復していればまず落ちることはない。その間、その他のユニットはとにかくザンジバルの撃墜に集中しよう。しかし、HPが高いので、そう簡単には落ちてくれない。どうしても落とせそうにない場合は、デュオの「自爆」を使おう。

▲ブライトの警告は無視。熟練度を上げるにはザンジバル撃墜を目指せ!!

▲ザコは無視してもいいが、黒い三連星は倒しておきたい。

●入手アイテム

チョバムアーマー	ザンジバル(マ=クベ)

シナリオ11 アーガマ撃墜命令(スーパー)

●一気に戦力アップ!

アーガマ隊と合流することで、MS系ユニットが手に入る。これで、同じMS系ユニットとの戦闘がグッとラクになるぞ。ただし、この時点ではまだレベルが低いので、MS系パイロットに優先的に経験値を稼がせるようにしよう。特に、カミーユとクワトロは今後活躍の機会が多くなるので、積極的に敵を倒そう。敵ユニットの種類が機械獣とMSなので、MSにはMSで、機械獣にはスーパーロボットで対抗しつつ、とどめはカミーユとクワトロにまかせるように戦おう。

▲百式はマップ兵器を持っている。これでまとめて敵を撃破しよう。

主人公選択
❶味方だと思う
❷敵だと思う
❶
❷
デュオと主人公
戦闘イベント
デュオ・ブライト
登場
敵登場
2E
敵登場
味方増援
味方増援
デュオブライト
味方になる
味方増援

●入手アイテム

アポジモーター	ガルスJ(マシュマー)
チョバムアーマー	グール(ブロッケン)

仲間キャラの変化		
	参ブライト(アーガマ)	参デュオ(ガンダムデスサイズ)
	参カミーユ(ガンダムMKⅡ)	参クワトロ(百式)
	参エマ(リック・ディアス)	参レコア(メタス)
	参アポリー(リック・ディアス)	参スレッガー(コアブースター)
	参ロベルト(リック・ディアス)	

シナリオ12 対決、極東基地(リアル)

●シナリオ11とほぼ同内容のシナリオ

スーパー系の6話(シナリオ11)をアーガマ部隊側から見たシナリオだ。シナリオ的にはほぼ同じ内容となっており、いよいよ極東支部で戦うマジンガーたちと合流することになるぞ。マップ最初の選択肢は、シナリオ内容がほんのわずかに変化するだけなので、どちらを選んでもOK。敵部隊は、マジンガーたちの前にはマシュマーのMS部隊が、アーガマ部隊の前には敵機械獣が配置されている。それぞれ敵が入れ違っている形になっているが、総じて強くないので、そのまま直進して戦ってもOKだ。ただし、マシュマーともなると、さすがにスーパー系では攻撃が当たらない。主人公やカミーユで対処していこう。リアル系とはいっても、マジンガーやゲッターは今後の主力なので、少しでも経験値を稼いでおきたい。

◀市街地で迎撃するような形で戦えば楽だぞ。

主人公選択
❶デュオを止める
❷デュオを止めない
❶
❷
主人公のデュオ
制止イベント
デュオと甲児
戦闘イベント
敵ユニット出現
極東支部ユニット(甲児たち)
操作可能に

●入手アイテム

ブースター	ガルスJ(マシュマー)
プロペラントタンク	グール(ブロッケン)

仲間キャラの変化		
	参甲児(マジンガーZ)	参ボス(ボスボロット)
	参さやか(アフロダイA)	
	参ゲッターチーム(ゲッターロボ)	

はみ出し対談…その⑧ ちは逆にスーパー一辺倒だったから、スーパー系が中心に上がっている。メインはグレートマジンガーやダンクーガ、真ゲッターとかだったよ。リアル系はあまり愛情を注いでない。過去のシリーズでは必ずクリスを育てていたけど、今回は挫折した。A:仲間の数だけなら過去のシリーズ最高なんだけど、出撃数が今まで通りだから、一度レベルが遅れると、盛り返しにくいのは確かだな。B:とりあえずイサムとガルドは最優先で確保していた。もちろん主人公もだけど。出撃数が足りないときは、

シナリオ13 レッツ！　コンバイン(共通)

●地形を利用して身を守れ！

マップ開始後は5機のバトルマシンのみで戦わなくてはならない。しかも、味方の増援が現れるのも4P。そこで、5Pで合体するまでは、南原コネクションの上で待機しておこう。ガルムスの移動力が4と低いので、敵の射程距離に入るのが、ちょうど5E。そのためコン・バトラーVの状態で迎撃できるぞ。また、南原コネクションの上にいると、毎ターンHPとENが回復するので、合体後の戦闘も有利に行えるぞ。あとは、アーガマ隊とコン・バトラーVで2つに分かれた敵部隊をそれぞれ撃破すればOK。アーガマ隊はここでもレベルの低いキャラクターでとどめをさすようにに戦っていこう。ガルムスは射程距離も4と短いので、遠距離からの攻撃が有効だぞ。

◀トロいわりに攻撃力は高い。敵の攻撃は確実に回避しよう。

●入手アイテム

プロペラントタンク	グレイトン(ガルーダ)

仲間キャラの変化
- 参 豹馬(バトルジェット)
- 参 十三(バトルクラッシャー)
- 参 大作(バトルタンク)
- 参 ちずる(バトルマリン)
- 参 小介(バトルクラフト)

シナリオ14 出撃！その名はジャイアント・ロボ(共通)

●鋼の拳で敵を粉砕！

まず最初の選択で、「甲児たちと行く」を選択して、熟練度＋1しておこう。ラクにクリアをしたいのであれば、ジャイアント・ロボを移動させないで、その場で敵と戦おう。反撃だけで、維新竜・暁に大ダメージを与えられるぞ。そして、HPが少なくなってきたら、アーガマ隊のメンバーでとどめをさして、しっかりと経験値を稼ごう。なぜならジャイアント・ロボは、まだ正式に参戦しないので、メインメンバーに経験値を稼がせておいたほうが得になるからだ。

◀ウラエヌスを倒すと、敵は撤退してしまうので、最後に倒すように。

◀ジャイアント・ロボの全力パンチはこの時点で最強の武器だ。

●入手アイテム

リペアキット	ウラエヌス(イワン)

仲間キャラの変化
- P 大作(ジャイアント・ロボ)

シナリオ15 風を呼ぶ者(スーパー)

●メインメンバーで経験値稼ぎ！

敵部隊までの距離が遠いので、最初はサイバスター1機で戦うことになる。そこで、アーガマ隊が到着するまでは「集中」を使って、敵の攻撃を回避しよう。2Pになると、イングラムが登場する。イングラムの乗っているR-GUNパワードは攻撃力が高いので、頼りになるが、イングラムとマサキは次のマップになるといなくなるので、無理に敵を倒そうとはしないように。このマップはアーガマ隊の経験値稼ぎ用のマップと割り切って戦おう。

◀海が多いマップなので、MSユニットは遅れないように。

▲敵の増援は積極的にマサキを狙ってくる。撃墜されないように注意！

●入手アイテム

チョバムアーマー	グレイドン(ガルーダ)

仲間キャラの変化　P マサキ(サイバスター)　P イングラム(R-GUNパワード)

シナリオ16 未知なる災い(リアル)

●イングラムには頼るな!!

サイバスターとSRXチームの顔見せとなるシナリオ。自軍はマップ中央の島に現れるので、陸戦兵器はマップ右に向けて移動し、早めに海を渡ろう。敵援軍が2回来るが、すべてマップ右側なのだ。ポイント参戦するサイバスターと、味方増援として登場するSRXチームは、今回は顔見せのみ。あまり経験値を与えないようにしよう。特にイングラムに与えるのはもったいない。サポートに留めよう。クリア後、主人公選択によりルート分岐が発生。このままリアル系を極めたいなら、迷わずジャブローを選ぼう。

2P 味方増援
ヒュッケバインMKⅡがMAP上にいるか？
Yes → ライの義手イベント
No
3P 敵増援
熟練度4未満
熟練度4以上 → 4E 敵増援
マサキ収容イベント
クリア後・主人公選択
❶南アタリア島へ
❷ジャブローへ
シナリオ分岐

▲増援を迎え撃つため、陸戦兵器は急いで海を渡ろう。SRXやサイバスターにはあまり頼らないように。

●入手アイテム

マグネットコーティング	グレイドン(ガルーダ)

仲間キャラの変化
- P マサキ(サイバスター)
- P ライ(R-2)
- P リュウセイ(R-1)
- P イングラム(R-GUNパワード)

はみ出し対談…その⑨
ショウですら外していたよ。ところで、今回はMSがパッとしない感じしない？　A：そうか？　B：バルキリー使いまくってたせいかなぁ。あれの運動性はオーラバトラーすら凌駕してたから。C：確かにMSはパッとしないと言えばしないかも。といっても、スーパーで進めていたから、MSの出番があまりなかったせいだと思うけど。B：出番がないと言えば、オレの進んだルートだと、敵にオーラバトラーが出てきたのは1マップだけだったよ（笑）。ドレイクたちは本当にいたのかどうかすら

シナリオ17 アムロ再び(ジャブロー)

●伝説の白いモビルスーツ再び!!

基地に味方ユニットが乗ると、イベントが発生してアムロとクリスが登場する。できるだけ早めにイベントを起こして、アムロの経験値を稼いでおきたい。クリスはともかく、アムロのレベルは今後の戦術に大きく影響する。アムロが登場する前の敵増援は、マップ右側から来る。増援部隊は移動力が高いので、そのまま基地周辺で迎え撃てばOKだ。なお、ブランとロザミアは、現地点ではカミーユやクワトロではちょっと手が出せないかもしれない。クリスやエマではなおさらだ。アムロか、リアル系なら主人公で対処しよう。なお、ここで登場するアムロの搭乗ユニットは、これまでの熟練度や選択肢によって変化するようだ。たとえ普通のガンダムだったとしても、NT－1よりも強いので、乗り換えさせる必要はないぞ。

◀リアル系の真打ち、アムロ・レイ登場!!

▶ブランのアッシマーはかなりの強敵なので注意。

●入手アイテム

チョバムアーマー	アッシマー(ブラン)
マグネットコーティング	ギャブラン(ロザミマ)
テム＝レイの回路	確実入手

仲間キャラの変化	
参	アムロ(ガンダム)
参	クリス(NT-1)

勝利条件を満たした
↓
敵増援
↓
アムロ脱走イベント
↓
敵全滅後、味方登場

シナリオ18 目覚めよ、勇者(南アタリア島)

●シャーキンは最後に倒せ!

最初の選択によって、出現する味方ユニットが異なる。すぐに出撃すると、リュウセイ、ライ、アヤの3人が出現する。こっそり出撃すると、リュウセイと万丈の2人しか出現しない。しかも、万丈はマッハアタッカーに乗って登場する。オススメは後者。後者の場合、熟練度が＋1されるだけでなく、3Eで現れる敵の増援が、ガンテ1機になるので簡単にクリアできるぞ。マップ開始後まずは、ブルーガーでドローメを倒しつつ、R－1でバストドンをひきつけておこう。積極的に攻めすぎて、あまりダメージを受けないように注意。4Pでライディーンが登場したら、ライディーンとR－1の2機で反撃だ。

◀シャーキンを倒すと敵は撤退してしまうぞ。

主人公選択
❶すぐに出撃する
❷こっそり出撃する→熟練度+1

❶ 2P 味方増援 → 3E 敵増援
❷ 2P、3P 味方増援 → 3E 敵増援
↓
4Pライディーン登場ムービー
↓
シャーキンを倒すと敵撤退

●入手アイテム

高性能照準器	ガンテ(シャーキン)

仲間キャラの変化	
P	洸(ライディーン)
P	神宮寺(ブルーガー)
P	麗(ブルーガー)
P	リュウセイ(R-1)
P	ライ(R-2)
P	アヤ(R-3)
P	万丈(マッハアタッカー)

シナリオ19 白いモビルスーツ(ジャブロー)

●ウッソだけの状態ではムリをするな!!

シナリオの最初は、1ターンごとにVガンダム関係のイベントが発生していく。ユニットの操作が可能になっても、ロンド＝ベル登場（4P）までは何もしないこと。特に、マーベットは攻撃を受けるとまず間違いなく落とされるので注意。ロンド＝ベル登場以前は、それだけでゲームオーバーになってしまうのだ。念のため、毎ターン「ひらめき」をかけておきたい。ロンド＝ベルが出現したら一斉に討伐戦だ。初期配置の敵はほとんどザコ同然なので、スーパー系で倒して気力を上げ、できるだけ早めにメッチェのリカールを倒そう。これで熟練度＋1だ。メッチェ以外を全滅させると、メッチェは撤退するので注意。敵の増援はマップ左端。ロンド＝ベルの初期位置から離れているので、あらかじめ何部隊かを、基地周辺に向わせておこう。

◀マーベットは一切攻撃をしないこと

2P ウッソ登場
↓
合体失敗イベント
↓
3P Vガンダム合体イベント
↓
ウッソとクロノクル戦闘イベント クロノクル撤退
↓
4P 味方増援
↓
熟練度4未満 ／ 熟練度4以上 → 4E 敵増援
↓
メッチェを撃墜した?
↓ Yes
熟練度+1

●入手アイテム

バイオセンサー	リカール（メッチェ）
リペアキット	リカール(ピピニーデン)
ハイブリッドアーマー	クリア時熟練度5未満
対ビームコーティング	クリア時熟練度5未満
資金20000	クリア時熟練度5未満

仲間キャラの変化	
参	ウッソ(Vガンダム)
参	マーベット(ガンイージ)

シナリオ20 ガンダム強奪(南アタリア島)

●四方を囲まず、一気に攻撃!

ガトーはHPが半分以下になるか、マップの一番下に到達すると撤退してしまう。ただし、ガトーのHPを半分以下にすると、熟練度が＋1されるので、ぜひ狙っていこう。そのために、あえて四方を囲まず、こちらの射程距離に入ったら、どんどん攻撃していこう。ガトー撤退後、敵の増援が現れるが、アーガマ隊が登場するまであまり攻めないこと。トリントン基地の戦力では返り討ちに遭う可能性のほうが高いぞ。

▲GP-02には通常の遠距離武器がない。中距離から攻撃だ。

コウとガトーの戦闘イベント
↓
1E コウとガトーの戦闘イベント
↓
1E 味方増援
↓
ガトーのHP50%以下
Yes → 熟練度+1 ／ No → ガトーがマップの端に到達
↓
敵増援 ガトー撤退
↓
味方増援
↓
5P 味方増援

主人公選択
電算室へ行く
電算室へ行かない

●入手アイテム

ハイブリッドアーマー	グフ(ラル)
アポジモーター	熟練度5未満で入手
対ビームコーティング	熟練度5未満で入手
資金20000	熟練度5以上で入手

仲間キャラの変化	
参	コウ(GP-01)
参	忍(イーグルファイター―N)
参	亮(ビッグモスN)
参	雅人(ランドライガーN)
参	沙羅(ランドクーガーN)
参	バニング(ジム・カスタム)
参	キース(ジム・キャノンⅡ)
参	モンシア(ジム・カスタム)

シナリオ21 戦いは誰のために（ジャブロー）

●ロンド＝ベルが出てからが本番!!

最初はウッソだけの状態で開始される。この段階では何もせず防御に徹すること。ウッソはまだ弱いうえに、彼が撃墜されるとゲームオーバーになってしまうぞ。本格的な戦いは、ロンド＝ベル隊が登場してからにしよう。初期配置の敵は３体のみだが、うち２体はＨＰの高いリカールだし、唯一のＭＳにはルペ＝シノが乗っているのでなかなか攻撃が当たらない。ゲッターとコンＶを出撃させて、「必中」を使い確実にダメージを与えていこう。３Ｅに現れる敵の増援は、南東の森周辺に出現する。これはすべてＭＳなので、アムロなどのエース級のパイロットたちで対処していこう。ウッソは、パイロットとしてだけでなく、ハロ（ウッソ専用の妖精のようなもの）が付いているのでサポートとしてもかなり役に立つ。今後使っていくのなら、ここで少しでもレベルアップさせておきたい。ただ、この段階ではまだ弱いので、ムリはさせないこと。

◀序盤、ウッソだけでは返り討ちにあうので注意。

◀リカールはＨＰが高い。集中して落とせ。

1E カテジナ拉致イベント
2P 味方増援
3E 敵増援

●入手アイテム

プロペラントタンク	リカール（メッチェ）
リペアキット	リカール（ビビニーデン）
チョバムアーマー	ドライセン（ラカン）

シナリオ22 野望の男（南アタリア島）

●倒す順番に気をつけろ!

このマップでは熟練度とアイテムをしっかりと入手しよう。そのためにまず、部隊を二手に分けて、右側と左側から攻撃。敵はマ＝クベがガトーを倒すか、ガトーがマ＝クベに隣接するか、4Eを過ぎると撤退してしまう。そこで今度は4Eまでにシーマを倒して熟練度を＋1し、その後マ＝クベではなくガトーを倒して、ブースターを入手しつつ熟練度を＋1しよう。ドラゴノザウルスを倒すと、エアロゲイターが出現するが、イベントが発生するだけだ。

◀ここから沙羅が出撃不能になるぞ。

●入手アイテム

マグネットコーティング	ゲルググM（シーマ）
プロペラントタンク	ドライセン（オウギュスト）
ブースター	ガンダム試作2号機（ガトー）
バイオセンサー	ドラゴノザウルス

シナリオ23 翼を持ったガンダム（ジャブロー）

●ヒイロを生かすならセーブ&リセット!!

NPCのヒイロは最初の敵ターンで墜ちる可能性が高い。ヒイロのイベントが見たいなら、セーブ&リセットを駆使し、最低でも３Ｐまでにゼクスを撃墜だ。ここでは、ヴィレッタを倒せば熟練度が上がるが、ヴィレッタは撤退する可能性がある。これまで十分熟練度を稼いでいれば、HPが30%以下になるまで撤退しないので、倒しやすい。しかし熟練度が低い場合、80%以下で撤退してしまう。この場合は諦めたほうがいい。

◀ヒイロを生かしておくと敵になるので注意。

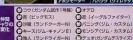
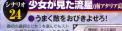
●入手アイテム

ブースター	ドールギス（ゼクス）
プロペラントタンクS	ウイングガンダム（ヒイロ）
アポジモーター	ハバクク（ヴィレッタ）

仲間キャラの変化

参 コウ（ガンダム試作1号機）	参 オデロ
参 亮（ビッグモス）	参 忍（イーグルファイター）
参 沙羅（ランドクーガーN）	参 バニング（ジム・カスタム）
参 キース（ジム・キャノンⅡ）	参 モンシア（ジム・カスタム）
参 雅人（ランドライガーN）	脱 デュオ（ガンダムデスサイズ）

シナリオ24 少女が見た流星（南アタリア島）

●うまく敵をおびきよせろ!

最初の選択はどちらを選んでもストーリーに変化はないが、とりあえず「肯定する」を選ぼう。マップ開始後にまず、ゼクスの近くに回避力が高くて遠距離攻撃が可能なユニット＋「集中」の使えるパイロットを乗せて配置しよう。オススメは、百式にクワトロを乗せておくこと。そして、反撃で敵のHPを減らしていこう。ただし、ゼクスからの攻撃は回避だ。2Eで敵の増援が出現するが、こいつらはなるべく味方ユニットを海から離れた位置に移動させておびきよせよう。

▲トールギスの攻撃力は高いので、防御や回避で対応しよう。

●入手アイテム

チョバムアーマー	トールギス（ゼクス）
高性能レーダー	ウイングガンダム（ヒイロ）

仲間キャラの変化

参 アムロ(ガンダム) 参 オデロ
参 クリス(NT-1アレックス)
参 ウッソ(Vガンダム)
参 マーベット(ガンイージ)
脱 デュオ(ガンダムデスサイズ)

はみ出し対談…その11

オリジナルキャラってどう？ Ｃ：あんまり使わなかった。Ａ：やっぱり？ オレも。Ｂ：結構使った。リュウセイとアヤはかなり育てた。アヤの戦闘シーンはかなりイイ感じだったよ。バラならリアル系としてそれなりに使えるし。それにリュウセイのマップ兵器って、敵味方判別するんだよ。逆にサイバスターとヴァルシーネRはほとんど使わなかった。Ｃ：リューネ使ってないの？ アレの戦闘シーンこそスゴイよ。Ｂ：それはわかる。一通り見たから。Ｃ：なんだろうね、あの凝り用は（笑）。

シナリオ25 父との約束(共通)

●ウイング系の敵は意外に手強い!!

最初はジャイアント・ロボと銀鈴ロボのみ。ジャイアント・ロボはムリをせず、銀鈴ロボで毎ターン回復するようにしよう。ライディーン登場以降、5ターンまでに初期配置の敵を全滅させると熟練度+1となる。これは別段難しくはない。問題は、その後敵として出現するカトルと五飛だ。2人は基地周辺に現れ、以降は基地に敵が侵入するとゲームオーバーとなってしまう。あらかじめ基地周辺まで下がっておこう。敵は一目散に基地を目指し、ほとんど攻撃はしてこない。基地前面にユニットを置いて防御し、ゆっくり迎撃していこう。カトルと五飛は底力を発動させるとまったく手におえなくなるので、倒すときは一気に仕留めること。なお、海に入られてしまうと、攻撃がほとんど当たらなくなる。一度陸に引き上げよう。

▲あまり関係ないか、銀鈴ロボのミサイルパンチは一見の価値あり。

アルベルト戦闘デモ
→ 敵増援
→ 味方増援(大作)
→ 1P 敵増援
→ 2P 味方増援(ライディーン他)
→ 5Eまでに敵を全滅させた?
- Yes → 熟練度+1
- No → 6E 敵増援(カトル、五飛)

- 熟練度6未満 → 味方増援
- 熟練度6以上 → 敵がまだ残っている? → Yes → 味方増援

仲間キャラの変化
参 大作(ジャイアント・ロボ)
参 銀鈴(銀鈴ロボ)
参 洸(ライディーン)
参 麗(ブルーガー)
参 神宮寺(ブルーガー)

●入手アイテム

バイオセンサー	イワン(ウラエヌス)

シナリオ26 使徒、襲来(共通)

●敵はサキエルのみ!! 一気に潰せ!!

マップ開始前に発生するブライトの選択で、「命令があり次第～」を選択すると熟練度+1となる。この場合、最初は衝撃のアルベルトを操作することになる。しかし、いかな十傑集でもATフィールドは破れないので、別に何もしなくてもいい。実際の戦いはロンド=ベルが登場してからだ。出撃メンバーは、最初から気力が120になっているので、スーパー系を中心に出撃。一気に倒してしまおう。なお、綾波はすぐにイベントでいなくなるので、行動しないほうがいい。

◀衝撃のアルベルトを動かせるのはこのときだけ。戦闘シーンを存分に楽しめ。

▶「今すぐ出撃～」を選ぶとアルベルトの登場はなし。熟練度も上がらない。

仲間キャラの変化
P レイ(零号機)
P 衝撃のアルベルト

●入手アイテムなし

シナリオ27 咆哮、EVA初号機(共通)

●初号機やられておしまい

マップ開始前に発生するシンジの選択で、「初号機に乗る」を選択した場合、シンジが撃墜されたら暴走イベントが発生してクリアとなる。といっても、実際にはそれしかクリアの方法はないのだ。もし早解きを目指しているなら、とっととやられてしまおう。うまくいけば、1ターンで終わることができるぞ。逆に、最初の選択で「初号機に乗らない」を選択した場合、味方が出撃するので使徒を倒すチャンスが生まれる。しかし、猶予はわずか3ターンしかない。気力も上がっていないので、使徒に有効な攻撃を行うことはほとんどムリだろう。

▼例によって暴走して終わり。初号機発進はデモも流れる。

▲ここで「～乗る」を選んでさっさとクリアだ。

仲間キャラの変化
P シンジ(初号機)

●入手アイテムなし

シナリオ28 GR対GR2

●セルバンテスのGR2は最後に倒せ!!

最初はジャイアント・ロボとGR2の一騎討ち。海にいるGR2は無敵なので、必ず陸におびき出すこと。ロンド=ベル登場後は、GR2がジャイアント・ロボしか狙わない性質を利用し、ロボがひたすら防御を続けてGR2を足止めだ。隣に銀鈴ロボを置き、毎ターン回復していればOK。その間、ロンド=ベルはミケーネとブロッケンの増援部隊を片付けよう。ゴーゴンを倒すと熟練度+1だが、先にGR2を倒すと撤退してしまうのだ。なお、ここは出撃可能数が非常に多いので、成長の遅れてしまったMS系パイロットを育ててもいいだろう。

◀海から攻撃してくる敵が多い。ゲッターはゲッター3で戦っていこう。

●入手アイテム

メガブースター	GR2(セルバンテス)
高性能照準器	ミケロス(ゴーゴン)
超合金Z	グール(ブロッケン)

はみ出し対談…その⑫
A：好きな人がいるんだろうなぁ。『α』の戦闘シーンにはすべて魂がこもっているけど、ヴァルシオーネRのは飛び抜けてる。B：瞬きはするは、髪の毛は揺れるは、挙げ句の果てに、リューネのセリフに合わせて口パクしてるですよ(笑)。C：あれは素直に参ったと思った。A：ステータス画面でも常に髪の毛揺れてるしな。B：あとは銀鈴ロボのミサイルパンチがお気に入りです。原作って本編しか見たことないんだけど、本当にあんな感じなの？ C：オレも見たことないから知らない。A：ほかに

シナリオ29 ゼータの鼓動（リアル）

●トロワはカミーユで一撃!!

出撃前の選択で、ファは出撃させないこと。熟練度が上がるし、ZII入手のフラグになっている。出撃させなくてもファは仲間になるので安心だ。また、トロワを撃墜すればさらに熟練度+1となる。HP50%以下で撤退してしまうが、カミーユが「熱血」を覚えていれば一撃で葬れるぞ。なお、ロンド=ベルはマップ上側に出現する。敵はMSだけなので、こちらもMSを中心に出撃しよう。ただ、アウドムラへの対処のため、最低コンVあたりは出撃させよう。

◀味方増援のリュウセイは早めに仲間と合流。

●入手アイテム

ハイブリッドアーマー	アッシマー（ブラン）
バイオセンサー	ギャプラン（ロザミア）
リペアキットS	ヘビーアームズ（トロワ）
機体（リ・ガズィ）	クリア時熟練度7未満
資金10000	クリア時熟練度7以上

仲間キャラの変化

参ケーラ(ジェガン)
参リュウセイ(R-1)
参ファ(Gディフェンサー)

シナリオ30 紅い稲妻 空飛ぶマジンガー（スーパー）

●ジェットスクランダーで一気にパワーアップ!

まず開始前の選択では、「整備を頼む」を選択し、熟練度を+1しよう。こちらのユニットはマジンガーZのみになるが、序盤の敵ユニットはザコばかりなので、苦戦することはない。その後ジェノサイダーF9に囲まれるが、無理に倒して脱出を図らなくても、2ターン後のジェットスクランダー合体デモのときに、光子力研究所の近くまで移動するので、防御に徹しておこう。

◀さりげなく運動性もアップして、命中率が上がっているぞ。

●入手アイテム

プロペラントタンク	グール（あしゅら）
超合金Z	「整備を頼む」を選択
ブースター	「整備を頼む」を選択
資金10000	「整備を断る」を選択

仲間キャラの変化

Ⓟリュウセイ(R-1)
Ⓟライ(R-2)

シナリオ31 第二次直上会戦（リアル）

●シャムシェルは最後に倒そう!!

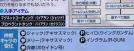
まずはマップ開始前に発生する冬月の選択で、「ロンド=ベルに救援を求めない」を選択しよう。これで熟練度が+1となる。この場合、最初の敵はティターンズで、ヒイロが一緒に戦ってくれることになる。MS相手なら、ATフィールドのおかげでシンジはまず墜ちることはないので、ガンガン攻撃していこう。ただしヒイロの場合、ジェリドやカクリコンを相手にすると撃墜される可能性もあるので注意。彼はここではまだ仲間にならないので、あまり経験値を与え過ぎないように。なお、シャムシェルを倒すとティターンズはすべて撤退してしまう。シャムシェルを倒すのは最後にしよう。ザコをシンジで倒しまくってシンクロ率を上げれば、使徒の撃破は初号機でも楽勝だ。増援のゲッターやマジンガーZの力を借りるまでもないだろう。

●入手アイテム

マグネットコーティング	バイアラン（ジェリド）
プロペラントタンク	バイアラン（カクリコン）

仲間キャラの変化

参ジャック(テキサスマック)　Ⓟヒイロ(ウイングガンダム)
参メリー(テキサスマック)　Ⓟイングラム(R-GUN)
参弁慶(ポセイドン号)

シナリオ32 激突!ゲッターロボVSゲッターロボG（スーパー）

●ゲッター1はすみやかに破壊!

武蔵はこのマップでいなくなってしまうので、いきなりゲッタードラゴンに攻撃をしかけ、返り討ちに遭おう。こうすることで、他のメンバーにより多く経験値を稼がせる。敵を全滅させたあとに登場する敵の増援だが、龍王機と虎王機はHPが90%以下になると、無制限に「ド根性」を使ってくるため、倒すことはほとんど不可能。この2体は相手にしないで、急いでブロッケンを倒そう。

◀最初の敵の増援は、ゲットマシンで戦わないと、時間がない。

●入手アイテム

マグネットコーティング	ミケロス（ゴーゴン）
プロペラントタンクS	グール（ブロッケン）

仲間キャラの変化

参ジャック(テキサスマック)
参メリー(テキサスマック)
脱武蔵(ゲッター1)

はみ出し対談…その⑬

これは見ておけっていう戦闘シーンは？　C：各スーパーロボットの最強必殺技は全部見ておかなきゃ。グレートブースターなんて涙ちょちょぎれるよ。長いのが難点だけど。B：ボルテスの天空剣Vの字切りで、切ったあとのピロピロピロピロ〜って音が、なんか好き。ボルテス見たことないのに、懐かしいのは何でだろう。C：ボルテス見たことないのか。B：ない。マジンガーもゲッターも見たことない。記憶に残っているのはコンVとダイモスだけだ。A：それでよく『スパロボ』やってるな!!　B

シナリオ33 決戦、第2新東京市(共通)

●部隊を分けて速攻で倒せ!

4Pまでに敵を全滅させつつ、EVA初号機は攻撃を受けてはいけないなど、制限が多いこのマップ。開始後、まず部隊を二つに分け、スーパー系のユニットは急いで「気合」を使って、攻撃力を上げておこう。そして、必殺武器でどんどん敵を破壊していこう。ただし、敵はライディーンを狙ってくるのでライディーンのいない部隊は、反撃による攻撃を狙わずに、しっかりとこちらのターンで、敵を破壊するように。精神コマンドをどんどん使おう。

◀クリア後の選択で、シナリオと仲間のキャラが変わるぞ。

●入手アイテム

プロペラントタンク	ガンテ（シャーキン）
資金50000	熟練度9未満で入手

仲間キャラの変化

Ⓟイングラム(R-GUNパワード)

コラム 3つのルート、どれがいい?

シナリオ33「決戦、第2新東京市」をクリアしたあと、部隊は3つに別かれることとなる。ここで主人公がどこの部隊に同行するかを選択することにより、物語は3つに別かれるのだ。ここでは、その3つのルートの内容を大まかに紹介するので、どこに行くかを決める参考にしよう。なお、各ルートでの新規参入キャラはのちにすべて合流するので、安心して選ぼう。

リガ・ミリティア

リガ・ミリティアと接触するのは、ウッソ、カミーユ、コウなどの初代以外のガンダムメンバー。ZZやF91の登場もある。また、このルートを通らないとシュラク隊は登場すらしない。シュラク隊のお姉さんたちに会いたいなら、必ずこのルートを選ぶべし。

◀リアル派を自称するならこのルートを選ぼう。

極東支部

極東支部には、ダンクーガ、マジンガー、ゲッター、コンVなどのスーパー系キャラが残る。スーパー派の人は迷わずこちらを選ぼう。ダンクーガの合体や、ボステスVの登場などが描かれるぞ。グレートマジンガーもピンポイントで参戦してくれる。

◀デモムービーがなんと3本も楽しめる。

南アタリア島

EVA弐号機の輸送を選ぶと南アタリアに行くことになるが、実際はバイストンウェルに行って帰ってくることになる。アムロやクワトロなどの初代ガンダムのメンバーが中心で、ダンバイン系キャラが参戦。リアル派というより、ダンバインが好きな人にオススメ。

◀バイストンウェルに行けるのはこのルートだけ。

シナリオ34 聖戦士たち(南アタリア島)

●強敵オーラバトラー出現!

南アタリア島へ向かうキャラは、主人公、リュウセイ、イングラム、大作、銀鈴、アムロ、クワトロ、スレッガー、エマ、レコア、アポリー、ロベルト、ケーラ、クリス、ブライト。このマップでは、敵ユニットにオーラバトラーが登場する。オーラバトラーは運動性が高いので、こちらの攻撃が当たりにくい。攻撃するときは「集中」か「必中」を使って、命中率を上げておかないとキツイぞ。

▶ウィル・ウィプスは、一番最後に攻撃しよう

ドレイクの会見
申し込み会話デモ
↓
マップ(その1)クリア
↓
シナリオイベント
↓
熟練度10未満 → 敵登場(少ない)
熟練度10以上 → 敵登場(多い)
↓
ショウとマーベルの
救出イベント
↓
1E
ニムル救出イベント
↓
3P
味方増援
↓
ウィル・ウィプスの
HPが80%以下
Yes → 敵撤退
No → 4E 敵撤退

●入手アイテム

マグネットコーティング	ドラムロ/レプラカーン（バーン）
マグネットコーティング	トッド（ダンバイン）

仲間キャラの変化

参ショウ(ダンバイン)
参マーベル(ボチューン)
参キーン(ボチューン)
参チャム
参ニー(ボチューン)

シナリオ35 獣を超え、人を超え、いでよ神の戦士(極東支部)

●熟練度を稼ぐチャンスだ!!

マップ開始前の選択で「甲府市に向かう」を選択。これで熟練度+1。さらにヴィレッタとシャピロを倒すことでそれぞれ+1、合計3ポイントも稼げる。マップ自体の難易度は低く、特に合体したあとはそう簡単には堕とされない。ぜひ+3ポイントを狙おう。シャピロもヴィレッタもHP50%（または80%以下）で撤退するが、気力150のダンクーガなら撃破は容易だ。

ゲラール選択
❶甲府に向かう→熟練度+1
❷甲府に向かわない

❶
3P 会話イベント
↓
4P 会話イベント
↓
敵全滅
熟練度9未満 → 敵増援Ⓐ
熟練度9以上 → 敵増援Ⓑ
敵増援Ⓐ/Ⓑ → 忍に「気合」×2 → 合体失敗イベント → 敵増援の次のターンゲラール特攻イベント → ダンクーガ合体デモ
敵増援Ⓐ → ヴィレッタorシャピロのHPを80%以下 → Yes: 撤退 / No: 撃墜した→熟練度+1
敵増援Ⓑ → ヴィレッタorシャピロのHPを50%以下 → Yes: 撤退 / No: 撃墜した→熟練度+1

❷
3E 敵増援
↓
初期配置の敵撤退
↓
忍に「気合」×2
↓
合体失敗イベント
↓
6P ゲラール特攻イベント
↓
ダンクーガ合体デモ
熟練度9未満 → ヴィレッタorシャピロのHPを80%以下 → Yes: 撤退 / No: 撃墜した→熟練度+1
熟練度9以上 → ヴィレッタorシャピロのHPを50%以下 → Yes: 撤退 / No: 撃墜した→熟練度+1

仲間キャラの変化

参ライ(R-2)

●入手アイテム

サイコフレーム	エゼキエル（ヴィレッタ）
アポジモーター	ハバクク（シャピロ）

はみ出し対談…その14 ：もともとガンダムで入ったしなぁ。『第4次』以降も、リアル系しかプレイしたことがないし。そんなワケで、アムロやカミーユがいないと、『スパロボ』やってる気がしない。C：うーん、対局にいるなぁ。こっちは完全なスーパー派だから、アムロいなくても別にいいや。MS乗りはクリスがいれば十分だ。B：それは間違っているでしょう。まぁ、アムロかシュラク隊かと言われれば、そりゃーもちろんシュラク隊だけど。A：それも間違っている。C：スーパー系のルートを進んでいると、シュラ

シナリオ36 エレの霊力(南アタリア島)

●ブースターを装備して挑め!

8Pまでに指定された範囲にすべてのユニットが到達すればクリア。ただ、普通にクリアするよりも、早くクリアするほど得られる熟練度と資金が多くなり、逆に遅いと熟練度が下がってしまう。最大のボーナスを得るには、4 Pには到達していなければならない。そのためには、ユニットの移動力を最低でも6以上にしておかなければならない。ちなみにノーマルで6以上あるユニットはR−GUNパワードのみ。

◀アムロやジョウを先行させて敵をひきつけておけば、より安全にクリアできる。

◀インクラムは一加速しないので、絶対にブースターを装備。

味方ユニットが北端に到達
1E 台詞イベント
2E 台詞イベント
4P 勝利条件達成
Yes / No
熟練度+2 資金20000
5P 勝利条件達成
Yes / No
熟練度+2 資金10000
6P 勝利条件達成
Yes / No
7P 勝利条件達成
Yes / No
熟練度-1
8P 勝利条件達成
Yes / No
熟練度-2
9P ゲームオーバー
マップクリア

●入手アイテム

資金20000(10000)	4P(5P)クリアで入手

シナリオ37 戦いの海へ(極東支部)

●ボステス(健一)のレベルを上げろ!!

最初はコンVだけの戦いとなる。イベントで合体が解けたら、全機安全な場所まで下がって防御していること。再合体できるまでは、バトルマシンが1機でも落ちたらゲームオーバーとなってしまうのだ。ボルテス登場後は、できるだけボルテスで敵を倒し、少しでもボルテスのレベルを上げておくように。再合体したコンVはサポートに留めるといい。6Pには主人公やダンクーガが増援として現れるが、海上が主戦場になるので、リアル系主人公の場合、あまり役に立たないだろう。

▶分離中は絶対に攻撃をせず、大人しくしておく。

仲間キャラの変化
- 参 健一(ボルトクルーザー)
- 参 一平(ボルトボンバー)
- 参 大次郎(ボルトバンザー)
- 参 日吉(ボルトフリゲート)
- 参 めぐみ(ボルトランダー)

●入手アイテム

ハイブリッドアーマー	スカールーク(ジャンギャル)

シナリオ38 ナの国の女王(南アタリア島)

●確実にアイテムを入手しよう!

最初の選択は、「グラン・ガランを逃がす」を選択すると熟練度が+1される。しかし、「グラン・ガランを防衛する」を選択した場合、ショットを倒して熟練度が+1されても、最初の段階で−1されてしまうので意味がない。オススメは「逃がす」ほう。敵はグラン・ガランを狙って移動してくるので、ユニットを左に向けて移動し、常に先回りして反撃で敵を倒していこう。特に、ショットとミュージィの2人はアイテムを持っているので、絶対に倒そう。

◀ショットは2Eまで動かない。ショットを倒すために、早めに近づこう。

◀ビルバインに乗り換えるとき、ショウのSPも回復するぞ。

●入手アイテム

サイコフレーム	スプリガン(ショット)
バイオセンサー	ブブリィ(ミュージィ)
資金15000	確実入手

仲間キャラの変化
- 参 シーラ(グラン・ガラン)
- 参 エル
- 参 ベル

シナリオ39 マジンガーZ対暗黒大将軍(極東支部)

●グレートに頼りすぎないように!

戦闘マップが2回発生するシナリオ。最初のマップでは、ダンテを撃墜すれば熟練度+1。HP50%以下で撤退するのでうまく調整しよう。2回目のマップでは、マジンガーのHPが減るとグレートマジンガー登場。最初から気力が150になっているので、とにかく半端じゃなく強い!! しかしグレートはまだ仲間にならないので、トドメを刺さないよう調整し、マジンガーに稼がせよう。暗黒大将軍は撃墜すれば熟練度+1だが、HP50%以下で撤退する。これにトドメを刺せるのはグレートだけなので、グレートブースターは温存だ。

◀グレート登場にはは専用のムービーもあるぞ!!

仲間キャラの変化
- P 鉄也(グレートマジンガー)

●入手アイテム

チョバムアーマー	ダンテ(ダンテ)
プロペラントタンク	ミケロス(ゴーゴン)
超合金Z	ミケロス/暗黒大将軍(暗黒大将軍)

はみ出し対談…その15 ク隊一度も出てこなかったよ。B:そういう場合もある。その方が諦めもついていいかもね。オレなんか、シュラク隊死ぬほど育てまくってあとで泣いたよ。そういえばベギーの声優さんは結局直ってなかったなぁ。『新』のときに私的に誌面を使ってまで突っ込み入れたのに。まぁ、いいけど。声といえば、ウッソの声優さん、なんか声変わりしてない? C:長い一人ごとだったな。Vガン見てないから知らないよ。B:Vガン見てないの? A:あんたら、ほんと正反対だな。しかも双方、偏り過ぎだ。

シナリオ40 オーラロード(南アタリア島)

●部隊を展開して、すばやく攻撃!

2Eまでにバーンを倒すために、ここでもジャイアント・ロボに頼ろう。スタートと同時に「必中」を使って、まっすぐ前進してバーンに攻撃。1Eで敵の攻撃にすべて反撃するだけで、気力が130近くまで上がるぞ。この状態でパンチで攻撃すれば、バーンを倒せるぞ。それ以外のユニットは、スタート位置から下に向かって移動し、敵の増援に備えておこう。敵の増援もそのほとんどがドラムロなので、オーラバリアにさえ気をつければ楽勝。ただし急いで敵の増援を全滅させてはいけない。5Pまで敵を1機は残しておくと、熟練度が+1されるからだ。クリア後、グラン・ガランがいなくなるが、このときベルとエルも、どのユニットに乗っていてもいなくなるぞ。

▲初期配置の敵は、ジャイアント・ロボでHPを削ってMSでとどめをさそう。

▶敵の増援に備えてグラン・ガランの部隊は、このあたりに待機しておこう。

2P 味方増援
→ 2Eまでにバーンを倒した
- Yes → 熟練度+1
- No
→ 敵全滅または3E敵増援
→ 敵を全滅した
- Yes
- No → 5Pを迎える → 熟練度+1
→ 敵登場
→ オーラロードイベント

●入手アイテム

アポジモーター	レプラカーン(バーン)

シナリオ41 ボルテス起死回生(極東支部)

●どっちを育てるかを決めよう

マップ開始前の選択で「ボルトクルーザー～」を選択すれば熟練度が+1される。また合体解除イベントが発生するが、ここでも分離中はムリをしないように。ボルテスが登場したらすぐにナマズンゴを倒し、コンVを合体させよう。以降は、ボルテスとコンVだけでどうとでもなる。ただ、今後ユニットが増えると両方出撃させるのは難しくなってしまう。今のうちに、育てる方をどちらか一方に絞り、経験値を優先させるといいだろう。ちなみに、最初の選択で「バトルジェット～」を選ぶと、コンVとボルテスの役割が入れかわるぞ。

◀似通ったコンVとボルテス。育てるのはどちらか一方で十分なのだ。

▶マップ中には主人公たちの増援もあるぞ。サポートしてあげよう。

浜口選択
❶バトルジェット～
❷ボルトクルーザー～→熟練度+1

❶
→ ナマズンゴ・ボルテス戦闘イベント
→ ナマズンゴ・ボルトクルーザー戦闘イベント
→ 2P 剛兄弟会話イベント
→ 3P 味方増援
→ 健太郎ニセモノ発覚イベント
→ 味方増援(コンV)
→ バトルマシン合体イベント
→ ナマズンゴを倒した?
→ Yes → ボルテス合体可能に

❷
→ 2P 豹馬とロバート会話イベント
→ 3P 味方増援(豹馬)
→ コンV強制合体
→ 敵増援(ナマズンゴ)
→ ナマズンゴ・コンV戦闘イベント
→ ナマズンゴ・バトルジェット戦闘イベント
→ 剛親子会話イベント
→ 5P 味方増援
→ 健太郎ニセモノ発覚イベント
→ 味方増援(ボルテス)
→ ナマズンゴ倒した?
→ Yes → コンV合体可能に

●入手アイテム

高性能照準器	スカールーク(ドーズール)

シナリオ42 東京上空(南アタリア島)

●背後からの敵に注意!

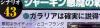
ガラリアとの戦闘デモが終わったら、ガラリアを説得しよう。説得すると、すぐに撤退してくれるので、余計なダメージをうけなくて済むぞ。マーベルたちが登場したら、オーラバトラーを中央の池付近に待機させ、ジェノサイダーF9を迎え撃とう。アーガマの部隊はそのまま上に進み、左上の敵を迎撃。その頃には他のルートへ向かった味方が登場するので、右上の敵に向かって進もう。このときに移動力の低いユニットを置いていくと、次のターンで敵の増援が間近に出現するので、注意しよう。

◀特にボスボロットは置き去りになりやすい。移動力の高いユニットでフォロー。

●入手アイテム

ハイブリッドアーマー	グール(あしゅら)
プロペラントタンク	グール(ブロッケン)
対ビームコーティング	ガンダムサンドロック(カトル)
高性能レーダー	ガンダムヘビーアームズ(トロワ)

シナリオ43 シャーキン悪魔の戦い(極東支部)

●ガラリアは確実に説得すること!!

最初はライディーンとコープランダー隊に加え、グレートマジンガーとビューナスAが登場して一緒に戦ってくれる。しかし鉄也とジュンはこのマップではまだ仲間にはならない。やはりライディーンを中心に戦って行こう。3Pには主人公たちも登場するので、そう難しくはないだろう。ただ、敵増援として現れる五飛はクセモノだ。放っておくと意外に被害が出るので、早めにケリを付けておこう。底力を発動させられるとやっかいなので、「熱血」+「必中」で一撃のもとに仕留める。なお、シャーキンを倒すと巨大シャーキンになるので、倒すタイミングには注意。敵全滅後に現れるガラリアは、その直前に登場するショウで説得すれば撤退する。ガラリアの説得はのちに大きな意味を持ってくるので、必ず説得しておこう。倒すのは簡単だが、倒したところで何のメリットもない。

◀ドローメを倒しまくってライディーンの気力を上げれば楽勝だ。シャーキンのトドメはライディーンで!!

熟練度13未満 → 敵登場(少ない)
熟練度13以上 → 敵登場(多い)
→ 3P 味方増援
→ シャキーンを倒した → 巨大シャキーン登場
→ 3E 敵増援(五飛)
→ 敵全滅
→ ジュン・鉄也撤退
→ 味方増援
→ 敵登場(ガラリア)
→ シュウがガラリアを説得した?
→ Yes → ガラリア撤退

仲間キャラの変化
- 参 ショウ(ビルバイン)
- P 鉄也(グレートマジンガー)
- P ジュン(ビューナスA)

●入手アイテム

リペアキットS	巨大シャーキン

はみ出し対談・・その16　B：でもなぜかゲームの趣味は似ているんだよなぁ。C：その中では必ず対立するけどねぇ。A：まぁ、それはともかく、時間が押してきたのでまとめに入るか。B：えー、2回にわたってお贈りしてきた座談会もこれが最後となりました。A：次号もあるかもよ。B：なくていいです。C：もうやめましょう。A：なんでこういうときだけ意見が一致するか。とにかく、あーもう時間がない。次号はもうちょっと実のある座談会にしよう。後半の話ができるようになってから、全体的な意見とか、あと次回

シナリオ43までに登場する 仲間キャラデータリスト

シナリオ43までに登場する仲間キャラの精神コマンド（編集部調べ）と、ちょっとしたワンポイントを紹介。育てるキャラ選択の参考にしよう!!

ピンポイントでの参戦を除いた、シナリオ43までに仲間になるキャラの精神コマンドを紹介。編集部独自の調査なので、覚えるレベルと一部の精神コマンドが抜けている（確認できず）けど、参考にはなるハズだ。なお、ルート分岐などで使えるキャラが限られるシナリオもあるので注意。

オススメ育成術（スーパー）

スーパー系キャラは、改造が引き継がれるゲッターやマジンガーを中心に育てよう。ダンクーガやライディーンも育てれば役に立つ。コンVとボルテスはどちらか一方に絞ろう。

オススメ育成術（リアル）

リアル系キャラは、アムロ、カミーユ、ウッソあたりを育てていれば問題ない。あとは好みで数人ほど絞って育てよう。ダンバイン系はショウ1人育てれば十分だ。

●表内の精神コマンドのあとにある（　）内の数字はそのコマンドを覚えるレベル。備考欄の（　）内の数字は2回行動が可能になるレベルです。

名前	覚える精神コマンド						備考	
葵豹馬	根性（－）	気合（－）	必中（－）	熱血（27）	友情（33）	覚醒（51）	コンVの頭の人。合体時のメインなので彼のレベルは重要	（?）
明日香麗	偵察（－）	集中（－）	ひらめき（－）	激励（28）	?	?	サポートとして優秀。ブルーガー使うなら彼女	（?）
アポリー	根性（－）	集中（8）	?	?	?	?	最初からいるが、役に立たない。育てるのは……	（?）
アムロ=レイ	ひらめき（－）	集中（－）	熱血（23）	てかげん（29）	覚醒（34）	魂（41）	MSのエース。スーパー系重視の人も彼だけは育てたい	（57）
ウッソ=エヴィン	集中（－）	信頼（－）	熱血（25）	てかげん（30）	気合（38）	魂（42）	アムロ、カミーユに並んで役に立つ	（58）
エマ=シーン	努力（－）	集中（9）	ひらめき（15）	熱血（26）	必中（36）	魂（44）	育てやすいが、後半使うにはちょっと厳しいかも	（62）
エル=ヴィアンノ	幸運（－）	偵察（－）	ひらめき（26）	激励（35）	?	?	サポート系コマンド重視の妖精。母艦に乗せておこう	（?）
岡めぐみ	ひらめき（－）	偵察（－）	加速（－）	隠れ身（29）	てかげん（40）	かく乱（47）	ボルテスの足の人。「加速」要員だ	（?）
オデロ=ヘンリーク	ド根性（－）	必中（18）	?	?	?	?	TV版を考えると化けそうな気もするが、育てにくい	（?）
兜甲児	ド根性（－）	必中（14）	鉄壁（20）	熱血（27）	加速（38）	激闘（55）	今回は最後まで使える!!　とにかく育てて損はなし！	（?）
カミーユ=ビダン	ひらめき（－）	集中（－）	熱血（22）	狙撃（32）	気合（35）	魂（40）	MS系エースその2。リアル派なら序盤から育てて行こう	（57）
キーン=キッス	ド根性（－）	必中（－）	努力（－）	加速（－）	愛（28）	?	一応、聖戦士になれるけど、ビルバインに乗せるほどではない	（?）
北小介	偵察（－）	努力（－）	根性（－）	集中（25）	隠れ身（33）	かく乱（41）	コンVの足首の人。「集中」や「努力」がメインの役どころ	（?）
銀鈴	集中（－）	ひらめき（－）	幸運（－）	熱血（29）	激励（36）	?	本人の能力はともかく、銀鈴ロボがやや中途半端	（?）
草間大作	必中（－）	信頼（－）	気合（－）	努力（25）	熱血（28）	加速（33）	GRはエネルギー消費武器一切ナシ!!　気合を上げれば無敵!!	（?）
クリスチーナ=マッケンジー	努力（－）	集中（18）	ひらめき（20）	熱血（25）	必中（30）	激励（50）	例によって例の如く、アレックスともども中途半端	（?）
車弁慶	ド根性（－）	気合（－）	努力（－）	必中（－）	友情（39）	かく乱（46）	武蔵と役どころは同じ。「必中」を覚えるのは嬉しい	（?）
クワトロ=バジーナ	集中（－）	ひらめき（－）	熱血（24）	覚醒（35）	魂（43）	戦慄（48）	「戦慄」はここぞの時に役に立つ。能力もかなり高い	（58）
ケーラ=スゥ	ひらめき（－）	信頼（－）	ド根性（－）	努力（21）	?	?	出てきた途端に二軍落ち。育てるのはかなり厳しい	（?）
コウ=ウラキ	ひらめき（－）	努力（－）	熱血（24）	必中（35）	覚醒（41）	魂（42）	ニュータイプにこそなれないものの、鍛えれば使える	（58）
剛健一	狙撃（－）	必中（－）	気合（－）	熱血（28）	友情（35）	激励（52）	ボルテスの頭。「熱血」が主な役割だ	（?）
剛大次郎	ド根性（－）	努力（－）	気合（－）	熱血（37）	鉄壁（42）	再動（55）	ボルテスの胴体の人。ひたすら「気合」、たまに「熱血」	（?）
剛日吉	努力（－）	根性（－）	信頼（－）	幸運（－）	ひらめき（35）	期待（58）	ボルテスの足首。「期待」はまさにとっておき	（?）
サウス=バニング	てかげん（－）	集中（－）	信頼（－）	熱血（27）	狙撃（34）	?	「ガッツ」があるので、HPが減ってからの活躍が目覚しい	（?）
シーラ=ラパーナ	信頼（－）	必中（－）	期待（－）	激励（35）	愛（45）	?	「必中」があるので育てやすい。コマンドもサポート向き	（?）
式部雅人	ひらめき（－）	熱血（－）	幸運（－）	気合（27）	友情（39）	隠れ身（45）	ダンクーガの右足。ダンクーガ系は基本的にみんな役割は同じ	（?）
司馬亮	気合（－）	てかげん（－）	熱血（－）	努力（14）	信頼（26）	覚醒（49）	ダンクーガの胴体。「努力」でのレベルアップ要員	（?）
ジャック=キング	根性（－）	必中（－）	ひらめき（－）	熱血（28）	?	?	登場時はそこそこ強いが、最後まで使うコトはちょっとムリ	（?）
ショウ=ザマ	集中（－）	ひらめき（－）	てかげん（－）	熱血（－）	気合（35）	魂（39）	とにかく格闘の強さが半端じゃない!!　やはり育てて損なし！	（61）
神宮寺力	ド根性（－）	ひらめき（－）	必中（－）	?	?	?	ブルーガー系。麗の方を使ったほうがいいだろう	（?）
神隼人	ひらめき（－）	集中（－）	幸運（14）	てかげん（20）	再動（45）	愛（55）	ゲッター2のメイン。「ひらめき」「集中」などのサポート	（?）
スレッガー=ロウ	ド根性（－）	鉄壁（8）	信頼（23）	熱血（30）	気合（39）	?	序盤から育てていれば使えるが、後半脱落するだろう	（?）
チャック=キース	ひらめき（－）	信頼（－）	根性（12）	必中（29）	?	?	登場は早いが、当てない、避けないとどうにもこうにも	（?）
チャム=ファウ	幸運（－）	信頼（－）	激励（－）	隠れ身（30）	気合（45）	?	レベル70まで育てたが、最後のコマンド覚えず……。やはり!?	（?）
デュオ=マックスウェル	自爆（－）	ひらめき（－）	集中（10）	熱血（?）	必中（33）	魂（42）	今回、W系は全体的に使える。MSのような感覚で使おう	（59）
巴武蔵	気合（－）	ド根性（－）	努力（10）	友情（18）	激励（?）	捨て身（?）	途中で弁慶に入れ替わる。が……	（?）
流竜馬	根性（－）	必中（10）	気合（16）	熱血（26）	信頼（30）	覚醒（51）	ゲッターのメイン。「魂」を覚えないのがチト痛い	（?）
浪花十三	必中（－）	狙撃（－）	ひらめき（－）	加速（16）	てかげん（25）	再動（46）	コンVの腕の人。「ひらめき」系のサポート要員だ	（?）
南原ちずる	信頼（－）	ひらめき（－）	幸運（－）	集中（23）	愛（45）	補給（56）	コンVの足の人。分離すれば修理装置を使える	（?）
ニー=ギブン	ひらめき（－）	集中（－）	加速（－）	愛（－）	熱血（36）	?	ダンバイン系はショウだけで十分。本当に好きな人だけ育てよう	（?）
西川大作	ド根性（－）	気合（－）	努力（－）	鉄壁（21）	熱血（35）	激励（55）	コンVの胴体の人。やはりひたすら「気合」	（?）
ひびき洸	ひらめき（－）	根性（－）	集中（－）	熱血（21）	必中（25）	気合（30）	念動力のおかげで回避が高い。今度のライディーンは一味違う!!	（?）
ファ=ユイリィ	信頼（－）	幸運（18）	根性（22）	ひらめき（30）	?	?	今回は頼りない。スーパー系だといつの間にか仲間になっている	（?）
藤原忍	熱血（－）	ド根性（－）	加速（－）	気合（25）	必中（35）	?	ダンクーガのメイン。野生化のおかげで抜群の攻撃力!!	（?）
ブライト=ノア	根性（－）	信頼（－）	加速（9）	必中（13）	かく乱（30）	激励（45）	「必中」を覚えてしまえばラク。あとはレベルは簡単に上がる	（?）
ベル=アール	偵察（－）	根性（－）	集中（25）	鉄壁（32）	激励（36）	脱力（42）	妖精の1人。「脱力」があるのでメインで使ってもOK!!	（?）
ベルナルド=モンシア	根性（－）	ひらめき（－）	幸運（－）	熱血（30）	?	?	全然活躍しないのにやたら目立っている人。使いにくい	（?）
ボス	ド根性（－）	自爆（－）	?	?	?	?	好きな人は育てているようだが、その苦労は実るかどうか	（?）
マーベット=フィンガーハット	ひらめき（－）	幸運（－）	信頼（－）	必中（18）	熱血（27）	愛（33）	サポートとしてはファよりも優秀	（64）
マーベル=フローズン	ひらめき（－）	努力（－）	集中（－）	熱血（30）	気合（34）	?	この人もやはり中途半端。ダンバインではユニット的にもキツイ	（?）
峠一平	集中（－）	根性（－）	必中（－）	てかげん（29）	気合（42）	覚醒（52）	ボルテスの腕の人。「集中」「必中」系のサポート	（?）
メリー=キング	偵察（－）	加速（－）	幸運（－）	信頼（－）	狙撃（25）	?	ジャックとともにテキサスマックに。使うとすれば「幸運」!?	（?）
結城沙羅	熱血（－）	必中（－）	鉄壁（－）	狙撃（15）	気合（26）	激励（51）	ダンクーガの左足。分離しても結構役に立つ	（?）
弓さやか	ひらめき（－）	信頼（12）	必中（24）	?	?	?	サポートユニットが増えたので、今回はやや目立たず	（?）
ライディース=F=ブランシュタイン	集中（－）	必中（－）	気合（－）	加速（26）	魂（39）	戦慄（42）	「熱血」がないのが痛い。ほかのSRXに比べて育てにくい	（?）
リュウセイ=ダテ	必中（－）	ひらめき（－）	ド根性（－）	熱血（24）	幸運（30）	魂（40）	スーパー系なコマンドだが、ユニットが優秀なので育てやすい	（?）
レコア=ロンド	偵察（－）	気合（14）	ひらめき（10）	?	?	?	途中でいなくなるので育てたくはない	（?）
ロベルト	偵察（－）	集中（9）	根性（11）	?	?	?	最初から最後までいる。そして最後まで忘れられている	（?）

はみ出し
対　談
‥その17

作の要望とかな。B：次回作の要望というか、こうなるといいな的な意見は死ぬほどありますがな。なんせ、今回のデキが良かったから、とにかく早く次の作品を作ってほしいし。C：次に出てほしい原作をいい出し始めると、かなりキリがなくなってしまうけど、よいか？　A：まぁそういったことを含めて、あと最低でも1回くらいは続けると思う。近いうちに例によって突然呼び出すんでよろしく。つーワケで今回は解散。

ゲームプレイがますます楽しめるようになる！

原作アニメ鑑賞ガイド

『スーパーロボット大戦α』で活躍しているロボットたちが登場する原作アニメを残らず紹介！　原作をチェックしておけば、ゲームの楽しさもよりいっそうアップすること間違いなし!!

ジャイアントロボ

～THE ANIMATION地球が静止する日～

実写版では味わえなかった感動がここに！

横山光輝氏の描いたキャラたちが作品の枠を越えて登場する大作アニメ。近未来の地球は無公害の永久資源〝シズマドライブ〟により、かつてない繁栄の時を迎えていた。だが完全と思われていた〝シズマドライブ〟に黒い影が忍び寄る！　世界征服をもくろむ悪の秘密結社BF団がアンチシズマシステムを使い〝シズマドライブ〟を停止させようと動き始めたのだ。それを阻止するため国際警察機構は〝エキスパート〟を組織、反撃を開始する！

◀アミューズビデオ／東芝デジタルフロンティア●DVD-BOX：4枚組／¥24,800

▲主人公の草間大作は、腕時計型の操縦メカを使いジャイアントロボに攻撃命令をする。

▶〝シズマドライブ〟でなく、原子力を動力とするジャイアントロボの活躍が地球の運命を握ることとなった

◀個性豊かな登場人物たちも魅力の1つ。横山光輝氏のファンならニヤリとなる場面も満載

▲全高30メートル、重量1500トン！格闘戦が得意で、武器は強力無比のパンチのほかロケットバズーカなど

超時空要塞マクロス

超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～

〝歌〟をストーリーにシンクロさせた意欲作！

西暦2009年、人類史上初の超高速宇宙戦艦〝マクロス〟の進宙式が行われるなか、突如その主砲が宇宙から飛来する謎の宇宙艦隊に向けて放たれた……。1982年10月よりTV放映され、その斬新なメカデザインとストーリー設定で人気を博した『超時空要塞マクロス』。『愛・おぼえていますか』は、その劇場版として制作されたものだが、内容はTV版の設定を踏襲しつつも、まったく新しいストーリーで展開する作品になった。

▲主人公の一条輝と、その上官の早瀬未沙。アイドル・ミンメイとの恋の三角関係の行方にも注目！

超時空要塞マクロス

▶実在するF－14に酷似したフォルムを持つ戦闘機が、人型ロボットへと変形する様は衝撃的だった。

★「MEDIA DATA」内の略称は以下の通り。VC＝ビデオカセット　LD＝レーザーディスク　DVD＝DVDビデオ　また、価格はすべて税別となっています。

トップをねらえ！

熱血&スポ根SFロボットアニメ見参!!

宇宙に点在する恒星に卵を産みつけ、増殖を繰り返している宇宙怪獣が地球に迫りつつあった！ 沖縄宇宙女子高校からエリートパイロット集団〝トップ〟に選ばれたタカヤノリコは、宇宙戦艦ヱクセリヲンに乗艦。そこでさらに訓練を重ね、アマノカズミとコンビを組んだ彼女は、対宇宙怪獣用として開発されていた最終兵器、ガンバスターに乗り込むのだった……。ガンバスターは、全高200メートル、重量9600トンという『スパロボα』に登場するロボットの中でも最大クラスのシロモノ。その巨体から繰り出される攻撃はどれも強力かつ豪快で、育てれば十分すぎるほどの戦力になってくれるだろう。

イナズマキ――ック!!

▼主人公のタカヤノリコ。亡き父のかたきをとるためガンバスターに乗り込み、宇宙怪獣に戦いを挑んでいく。

▲行く手を阻む数万の宇宙怪獣を一撃で葬り去ったイナズマキックも健在！ その破壊力をゲームでも実感できることだろう。

▲〝トップ〟に配備されている対宇宙怪獣用のロボット・RX-7。こちらもゲームに登場？

MEDIA DATA

◀バンダイビジュアル●LD：①〜③／各¥5,800（写真はLD版）※1

超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか～

◀ミンメイの歌声に守られ、輝の乗ったバルキリーは敵艦の中枢部に突入！ 歌は『α』でも武器になる!?

▶統合軍の誇る戦闘機バルキリーはファイター（戦闘機）、ガウォーク（手足の付いた戦闘機）、バトロイド（人型ロボット）と3形態に変形

MEDIA DATA

◀超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか～
◀バンダイビジュアル
●VC：¥9,515
●LD：¥14,369
●DVD：¥7,800

超時空要塞マクロス
◀バンダイビジュアル●VC：①〜⑨／各¥6,000●LD：①〜⑨／各¥5,631●DVD：①〜③／各¥15,000

新世紀エヴァンゲリオン

THE END OF EVANGELION

社会現象にもなった大作ロボットアニメ！

西暦2015年、人類の前に再び姿を現した正体不明の敵〝使徒〟に対し、特務機関ネルフは汎用人型決戦兵器、エヴァンゲリオンの実戦投入を決定する……！ 謎に満ちたストーリー展開、ダイナミックなバトルシーン、そして登場人物たちの内面的な心理描写などが好評を博し、社会現象にまでなったのは記憶に新しいところ。原作では衝撃的なラストを迎えた作品だが『スパロボα』では、また別の展開も……？ TV放映から約5年を経た現在でも、目が離せない存在であるのは確かだろう。

MEDIA DATA

◀ガイナックス●DVD：①〜⑦／各¥6,600（キングレコードからも同内容、同価格で販売されています）

▼甲板を蹴り、さっそうと跳び上がるエヴァンゲリオン弐号機。派手な立ち回りのアクションシーンも魅力的！

◀主人公の碇シンジと弐号機パイロットの惣流・アスカ・ラングレー。エヴァの搭乗者はみな14歳の少年少女だ。

▲第9話、第7使徒イスラフェルとの戦闘。戦いを経るごとに、主人公たちは徐々に成長していく。

※1 同内容のVC（①〜③）が、ビクターエンターテインメントから各¥3,800で販売されています。

機動戦士ガンダム

ほかシリーズ9作品

ロボットアニメの金字塔を打ち立てた傑作

宇宙世紀0079年スペースコロニーの1つ、サイド3はジオン公国を名乗り、地球連邦政府に独立戦争を挑んだ。開戦から8カ月あまり、膠着状態となった戦局を打開すべく連邦軍は〝V作戦〟を発動。サイド7においてモビルスーツの開発を進め、RX−78ガンダムを誕生させるのだった……。こうして「ガンダム」はアニメ史に姿を現した。これ以降、その歴史を受け継ぐ続編、新たな歴史の中で展開する戦いを描いたものなど、〝ガンダム〟の名を冠した作品が次々と発表されている。『スパロボα』には10作品が登場。

▶一年戦争と呼ばれる連邦軍とジオン軍の戦いを描いた「機動戦士ガンダム」。〝ファーストガンダム〟と呼ばれることも。

機動戦士ガンダム

◀15歳の少年、アムロ・レイ。偶然ガンダムを動かして以来、次第にニュータイプとして目覚めていく

機動戦士ガンダム〜逆襲のシャア〜

◀一年戦争の終結から13年後、ネオ・ジオン軍を組織したシャアは地球に隕石落としを敢行する……。

機動戦士ガンダム0080〜ポケットの中の戦争〜

▲一年戦争の裏側で起きた悲劇を描くOVA作品。写真はヒロインのクリス

機動戦士Vガンダム

▶宇宙世紀0153年、ザンスカール帝国の地球侵攻作戦を阻止するため、リガ・ミリティアは反抗作戦を開始するのだった。

新機動戦記ガンダムW〜Endless Waltz〜

▶宇宙世紀を離れ、新たなガンダムワールドを展開させた作品。アフターコロニー195年、軍事秘密結社OZに対抗すべく、5体のガンダムが地球に舞い降りた……。

MEDIA DATA

機動戦士ガンダム（TV版）

◀バンダイビジュアル●VC：①〜⑪／レンタルのみ●LD−BOX：生産終了／「ガンダム」を学ぶなら、まずはここからスタート！

機動戦士ガンダムZZ

◀バンダイビジュアル●VC：①〜⑫／各¥6,000●LD-BOX：生産終了／物語は「Zガンダム」の最終話を引き継ぎ、新展開を迎える。

機動戦士ガンダム0080〜ポケットの中の戦争〜

◀バンダイビジュアル●VC：①〜⑥／各¥4,500●LD：①〜⑥／①は¥4,530、②以降は各¥4,500●DVD：①〜②／各¥6,000

機動戦士ガンダム0083〜STARDUST MEMORY〜

◀バンダイビジュアル●VC・LD：①〜⑫／各¥4,660●DVD：①〜④／①は¥7,800 ②以降は各¥6,000／物語は、「Z」へと続く。

新機動戦記ガンダムW

◀バンダイビジュアル●VC：①〜⑬／①〜⑫は各¥6,000、⑬は¥3,800●LD：①〜⑦／①〜⑥は各¥9,515、⑦は¥5,631※2

機動戦士Zガンダム

◀バンダイビジュアル●VC：①〜⑬／①は¥3,800、②以降は各¥6,000●LD：①〜⑫／①は¥7,800、②以降は各¥6,000。

機動戦士ガンダム逆襲のシャア

◀バンダイビジュアル●VC：販売・レンタル版／¥12,950／販売専用版／¥4,660●LD／¥5,631／アムロとシャアの戦いに、ついに決着が！

機動戦士ガンダムF91

◀バンダイビジュアル●VC：完全版／¥9,709／劇場公開版／¥15,800●LD：完全版／¥9,515／完全版には5分間の新作カットが追加されている。

機動戦士Vガンダム

◀バンダイビジュアル●VC：①〜⑬／各¥9,515●LD：①〜⑬／各¥7,573／宇宙世紀0153年の地球を舞台に悲劇の物語が展開していく……。

新機動戦記ガンダムW〜Endless Waltz〜

◀バンダイビジュアル●VC・LD：①〜③／各¥4,800／TVアニメの後日談が展開するOVA版。一部のMSは新デザインで登場する。

※2 「新機動戦記ガンダムW DVD COLLECTION Ⓘ」（DVD−BOX）が6月25日に発売、その後Ⓥ（最終巻）まで順次毎月25日に発売予定（各¥18,000）。TVシリーズ全49話はもちろん、数々の映像特典やOVA「Endless Waltz」（全3話）も収録した豪華仕様だ。

★このページ下段の「マジンガーZ」から「勇者ライディーン」までの作品は、VCやLD、DVD化されていないか、もしくは過去に発売されていても現在生産終了となっています。

聖戦士ダンバイン

異色のファンタジーロボットアニメ！

人の魂が帰る場所〝バイストン・ウェル〟。そこでは世界制覇をもくろむ有力領主ドレイクが、人間の生体エネルギーで動く人型メカ、オーラ・バトラーを使い勢力を拡大していた。そんな中、ドレイクは新型オーラ・バトラー〝ダンバイン〟のパイロットを求め、新たに地上人を召喚した。その中には日本人の青年、ショウ・ザマの姿が……！ショウの波乱に満ちた戦いが描かれていくぞ。

▲強大なパワーを誇るダンバイン。『スパロボα』でも健在!!

▶ドレイクによって召喚されたショウだがドレイクの野望を知り、打倒ドレイクを決意。

MEDIA DATA

◀バンダイビジュアル●VC：①～⑫／各¥6,000●LD-BOX：生産終了（写真はDVD版 ※3）

超獣機神ダンクーガ

変形＆合体をこなす熱血ロボットアニメ！

宇宙からの侵略者、ムゲ・ゾルバドス帝国に立ち向かう地球軍は、その圧倒的な戦力の前に一瞬で壊滅状態になる。だが人類には切り札が残っていた。それは４機の戦闘メカで構成された獣戦機隊だ。各メカは単体でも華麗に変形。そして搭乗者の心が１つになったとき４機の獣戦機が合体しダンクーガに！

◀主人公の藤原忍。「やってやるぜ！」が口癖

▶遠距離攻撃用の〝断空砲〟や近距離攻撃用〝断空剣〟などがダンクーガの武器。もちろんゲームでも健在。

MEDIA DATA

◀バンダイビジュアル●VC：TV版／①～⑧／各¥9,800／このほかOVAや劇場版を収録したLD-BOX版（全2巻）も。

マクロスプラス

超美麗な映像＆サウンドもチェック！

西暦2040年、惑星エデンで統合軍のAFV（次期全領域可変戦闘機開発）計画が行われていた。テストパイロットのイサムは試作機〝YF―19〟で、そして旧友であり、ライバル社のパイロットのガルドは〝YF―21〟でテストを繰り返していた。そこに、2人の幼なじみミュンが現れ、物語は急展開を迎える。

▼イサム、ガルド、そしてミュン。3人が出会ったことで、過去の出来事の真相も明らかになっていく。

▲さらに劇中には〝ゴースト〟と呼ばれる無人戦闘機も登場する。『スパロボα』でも登場するのか!?

MEDIA DATA

▲バンダイビジュアル●VC・LD：①～④／各¥7,573●DVD：①～②／各¥9,800

【マジンガーZ】

凶悪な機械獣と異形の幹部を従え、世界征服を開始した狂気の科学者Dr.ヘル。その動きを予見していた兜博士は15年の歳月をかけマジンガーZを完成させた。同作品の人気は未だ健在。

【グレートマジンガー】

「マジンガーZ」の続編。ミケーネ帝国の攻撃により、無惨に破壊されてしまうマジンガーZ。そんなZに代わり、敵の世界征服の野望を打ち砕くためグレートマジンガーが立ち上がった!!

【劇場版マジンガーシリーズ】

「マジンガーZ対デビルマン」、「マジンガーZ対暗黒大将軍」、「グレートマジンガー対ゲッターロボ」などの劇場版からの名場面やエピソードも『スパロボα』に収録されている。※4

【ゲッターロボ】

合体ロボの元祖。〝ゲッター線〟により地底に追いやられた恐竜帝国が、地上へと侵攻を開始した。早乙女博士は〝ゲッター線〟を利用したゲッターロボでこれに対抗するのだった。

【ゲッターロボG】

「ゲッターロボ」の続編。恐竜帝国壊滅後、早乙女博士は再び訪れるであろう人類の危機を案じ、ゲッターロボGを開発。やがてその予感は的中し、超科学のサイボーグ国家との戦いが始まる。

【真・ゲッターロボ】

「ゲッター線」の暴走によって崩壊した早乙女研究所の地下から、秘密裏に建造されていたと思われる新たなゲッターロボが発見された……！コミック版ゲッターの活躍もお楽しみに。

【超機大戦SRX】

『新・スーパーロボット大戦』で登場したオリジナル作品。リアルロボットとスーパーロボットの特徴を兼ね備えている。R-1、R-2、R-3の3機で編成されていて合体も可能。

【超電磁ロボ コン・バトラーV】

初の5機合体のロボットアニメ。キャンベル星人の地球征服計画に対抗するため、南原博士は超電磁ロボ、コン・バトラーVを起動！ 5人の若者たちに地球の平和を託すのだった。

【超電磁マシーン ボルテスV】

〝超電磁〟シリーズの第2弾。宇宙制覇を狙うボアザン星人の魔手が地球にまで伸びてきた。なんとかボアザン星から亡命してきた剛健太郎は浜口博士の協力を得てボルテスVを完成させる。

【魔装機神 THE ROAD OF ELEMENTAL】

『スパロボ』シリーズで誕生したオリジナルキャラ〝魔装機神〟が活躍する作品。異世界ラ・ギアスを舞台に物語は展開していく。同名のアニメ作品があるが、ゲーム版とは内容が異なる。

【無敵鋼人ダイターン3】

メガノイド（サイボーグ化した人間）が人類のあるべき姿だとし、ドン・ザウラーは人類メガノイド化をたくらむ。それを阻止するためダイターン3が立ち上がる。主人公、万丈の口上も魅力。

【勇者ライディーン】

古代ムー帝国の王ラ・ムーの命令で造られたライディーンは超エネルギー〝ムー・トロン〟で起動。地球侵略を狙う妖魔帝国の化石獣と戦いを繰り広げる 生物的なメカデザインが特徴

※3 「聖戦士ダンバイン DVDメモリアルBOX 1」（DVD-BOX/5枚組/1～30話を収録）が6月25日に発売。シリーズ後半を収録した2は8月25日発売予定（各¥36,800）。各巻映像特典を収録、36Pのブックレット付き。 ※4 「マジンガーZ対デビルマン」、「マジンガーZ対暗黒大将軍」、「グレートマジンガー対ゲッターロボ」のLDが、東映ビデオより各¥3,864で再販されています。

電撃NEWS STATION ニュースステーション

CM TOPIC 『VII』のCMはSMAP!?

URL http://www.heartbeat.co.jp/dq7.html (ハートビート※開発元)

▲全員が『ドラクエ』のファンだという「SMAP」。それだけにCMの演技にも力が入っているのだ。

待ちに待った『ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち』の発売日が、8月26日に決定したのは前号でお伝えした通り。これにあわせて先月末からオンエアされているTVCMに、人気グループ「SMAP」のメンバーが総出演しているぞ。CMの内容は、小学生に扮する「SMAP」の5人が、『VII』に対する期待を語り合うというもの。幅広い年齢層に人気を誇る彼らと、超大作『ドラクエ』の組み合わせだけに、放映直後から大きな反響を巻き起こしているのだ。まだ見ていない人は、さっそくチェックしてみよう!! 放映時間は下で確認を！

この番組で見ることができるぞ!!

放映が決まっているのは以下の番組内……●おはスタ（テレビ東京系・月〜金6：45〜）●魔法陣グルグル（テレビ東京系・火18：00〜）●トゥナイト2（テレビ朝日系・月〜木23：59〜※東京のみ）●ワンピース（フジテレビ系・水19：00）ほか。

また、日本テレビ、関西テレビ等全国16局で、スポットCMとしてオンエアされる。

【すぎやま氏指揮のコンサートも開催！】

▲発売直前に『VII』の世界を堪能するチャンス！ チケットはお早めに!!

「第14回ファミリークラシック ドラゴンクエストの世界」が、8月23日（18:00開演）に東京・赤坂のサントリーホールで開催されるぞ。すぎやまこういち氏の指揮のもと、『ドラクエ』の音楽をフルオーケストラで楽しめるのだ!! 前売り券はチケットぴあ、ローソンチケットほか全国のプレイガイドで好評発売中。詳しくは事務局（TEL:03-3351-4041）まで。

PSソフト GOODS グッズの中身を完全公開！

URL http://web.square.co.jp/ (スクウェア)

スクウェアの人気作品を、豪華特典付きの廉価版として発売する「スクウェア ミレニアム コレクション」。その第1弾となる4作品に同梱される、メモリアルグッズの内容を完全公開するぞ。どのグッズも、趣向を凝らした豪華なものばかり。コレクターズアイテムとしてもピッタリだ!!

▶PSを代表する名作が続々登場。第2弾にも期待しよう。

4タイトル・全9種のグッズはこれだ！

サガ フロンティア

主人公の1人、アセルスの幻想的なイラストをデザインしたティーカップ＆ソーサーセットと、ブルーのイラストが描かれたTシャツ。

サガ フロンティア2

主人公・ギュスターヴのTシャツと、ギュスターヴ一家の肖像画が描かれたティーカップ＆ソーサーセット。

ファイナルファンタジータクティクス

OPムービーに登場する黄道12宮（ゾディアック）の置時計と、キャラやジョブのイラストを使ったトランプ。

Brave Fencer 武蔵伝

携帯電話やゲーム機を入れるのに便利なポーチと、イラストが入ったポストカード、ミンクーのストラップセット。

スクウェアミレニアムコレクション（4タイトル）
▶6月29日 ▶各￥3800 ▶スクウェア

ちょっと気になる話題を一挙掲載 Catch Up Station

今回も注目のイベントやキャンペーンなど、耳よりな情報をまとめて紹介するぞ!!

■『ぼくなつ』のHPが登場

子どもに戻って夏休みを体験するAVG『ぼくのなつやすみ』（SCE）のHP［http://www.scei.co.jp/］がオープンしたぞ。ゲーム情報の紹介や、夏休みの思い出などを語ってもらう特設アンケートなど、魅力的なコンテンツなのだ!!

■『マール』のお店がオープン!

東京・秋葉原のメッセサンオー本店の2Fに、『マール王国の人形姫』のオフィシャルグッズショップ「ローゼンクイーン商会」がオープン!! ココだけでしか買えない商品が販売中だ。なお、P.8からのプレゼントページも要チェック！

■『ライゼリート』予約特典

コナミから6月22日に発売されるRPG『エルダーゲート』。このソフトの体験版が10日より配布されることになった。配布はコナミのコーナーが設置されている店舗や量販店など、全国2100店舗。また、通信販売用サイト「コナミスタイルドットコム」[http://www.konamistyle. com/]でも、購入者特典として配布の予定だ。数に限りがあるので、希望者は早めに入手しよう！

携帯ゲーム GOODS 夏のビーマニポケット新作!!

URL http://www.konami.co.jp/cp/toy/(コナミ)

コナミの携帯ゲーム「ビーマニポケット」に新作が登場!! 今回発売されるのは、女子高生に大人気の雑誌「Cawaii!」のオリジナルバージョンと、猛虎ファン号泣の阪神タイガースバージョンの2種類だ!

ビーマニポケット Cawaii!

ティーンズ向けファッション雑誌「Cawaii!」の読者モデルが、選曲からデザインまでを担当した、特別バージョン。有名アーティストの曲が満載!!

▶8月中旬予定
▶¥2,980(税別)

ビーマニポケット ～猛虎進撃～

「六甲おろし」をはじめ、阪神タイガース応援歌の数々を収録した、ファン必携の特別版。多彩なモードが今までの商品とちょっと違うぞ。

▶7月27日
▶¥2,980(税別)

画面も楽しい!

▼監督はもちろんアノ人!

▲パターンはさまざまだぞ!

PSソフト GOODS HORIの新作に注目!!

URL

ジョイスティックなどの周辺機器で知られるホリから、専用コントローラ付きのゲームが登場するぞ。1つは本格的なバス釣りが楽しめるSLG『ウイニング・ルアー』と臨場感バツグンの釣りコントローラがセットになった、「ファイティングロッドセット」。もう1つは4人打ち麻雀ゲーム『わいわい雀荘』に、対戦麻雀コントローラ2台が同梱された「わいわい雀荘セット」だ。今後も次々と作品が発表される予定なので、続報に期待しよう。

ファイティングロッドセット

◀リアルな"引き"を再現。従来製品と異なる臨場感が魅力だ。7月発売で¥7,800(税別)。

わいわい雀荘セット

▶コントローラに自牌の表示。最大4人まで楽しめる。7月6日発売で価格は¥6,500(税別)。

イベント EVENT 『α』の発売当日、渋谷では…

URL http://www.hotline-web.com/(バンプレスト)

▲店頭にはSD版「νガンダム」の着ぐるみも登場して、注目を集めていたぞ。

人気S・RPGの最新作『スーパーロボット大戦α』(バンプレスト)の発売記念イベントが、東京・渋谷の「SHIBUYA TSUTAYA」と「bit TOUR's(ビットツアーズ)」で開催されたぞ。当日は多数のモニターや試遊台が設置され、プレイを楽しめる内容になっていた。購入特典のオリジナルグッズや、記念グッズの配布もあり、イベントは大いに盛り上がったのだ。

iモード TOPIC 手軽に遊べるケータイゲーム

URL http://www.raizing.co.jp/main.html

エイティングのiモード用ゲーム配信サービス「ネットマガジン」が、現在好評運営中。7人の美女たちと夏休みを過ごすAVG「バロンハウスの夏休み」など、2種類の魅力的なコンテンツが楽しめるぞ!! [サービスの入り方:メニューリスト→エンターテインメント→ゲーム→8ing・ネットマガジン/料金:月額¥300]

▲iモード初の大作AVG「バロンハウスの夏休み」。

▼1日1回、選択肢を選ぶことで、物語が進行する。

プレゼント PRESENT キャラショーの入場券を40名様に!

URL http://www2.jolf.co.jp/TCS/(事務局)

人気グッズが勢ぞろい!!

キャラクターグッズの祭典「東京キャラクターショー2000」が、7月22日・23日の2日間、千葉県・幕張メッセで開催される。グッズの販売やイベントなどが楽しめる、このショーの前売り入場券を、抽選で20組40名様の読者にプレゼント!! 欲しい人は、下記の応募方法をチェックしよう。

応募方法 ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号を明記して、〒101-8305(株)メディアワークス「DPS東京キャラクターショー2000チケットプレゼント」係まで。しめ切りは6月22日(消印有効)。当選の発表は発送をもってかえさせていただきます。

CDならコレだね

今号も気になる2枚のゲーム関連音楽CDをピックアップ!!

遙かなる時空<とき>の中で～八葉萌芽の巻(前編)～

コーエーの恋愛AVGを題材にした全2巻のCD(ドラマ+BGM)。ドラマ編では、本編で主人公を助ける「八葉」たちにスポットを当てた、オリジナルエピソードが楽しめる。

▶6月14日
▶¥2,857(税別)
▶コーエー/ユニバーサル ミュージック

pop'n music 4 arcade originals

アーケードで人気の『ポップン4』のサントラが、早くも登場!! ゲーム中の全オリジナル音源に加えて、3曲のロングバージョンも収録。あの超豪華ゲストも歌っているぞ!!

▶6月21日
▶¥2,243(税込)
▶KME

news

ゲーム業界のHOTな話題をチェック!!

■DCであの名作を楽しもう!!

ドリームキャスト(セガ)のインターネット機能を利用した、ゲームのダウンロードサービス「ドリームライブラリ」が実施中だぞ。料金を払ってDCにデータをダウンロードすれば、メガドライブやPCエンジンの名作が楽しめるのだ。対象となるのは『シャイニングフォース』などの名作30タイトル(6月11日現在)。DCを持っている人は、さっそく試してみよう。

■「獅子の戦旗」キャンペーン

PS版も大人気の対戦型トレーディングカードゲーム「アクエリアンエイジ」。最新版「～獅子の戦旗～」の発売を記念して、特製カード「パニッシュメント」とプロモーション映像を収録したDVDビデオがもらえるキャンペーンを実施中だ。ボックスに付いている応募券5枚を集めて、ブロッコリーまで応募しよう。しめ切りは8月31日(消印有効)。詳しくは商品封入の用紙を参照しよう。

■サクセスがイベントを開催

『TONY HAWK'S PRO SKATER』や『SuperLite 1500』シリーズなどで知られるサクセスが、6月10日(13:00～)・11日(11:00～)に秋葉原の第5電波ビル(中央通り)でイベントを開催する。試遊台の設置や、ゲーム大会などが行われるぞ!!

■『鉄拳TT』が米CGの祭典で受賞

米国計算機学会(ACM)が主催する、世界最大のCGの祭典「SIGGRAPH(シーグラフ)2000」で、ナムコのPS2用FTG『鉄拳タッグトーナメント』が入選を果たした。オープニングムービー、ゲーム映像、アンノウンのエンディングムービーがそれぞれ別に受賞したため、入選作品は3作品。また、別に制作されたCG「Cycle」も入選し、ナムコは計4作品で受賞したことになる。

電撃ニュースステーション

電撃 MONO STATION モノ■ステーション

DPSがオススメするグッズやおもちゃを紹介するこのコーナー。今回はおなじみのSCEグッズに加えて、バンダイの虫型ロボット「ワンダーボーグ」を大特集!!

夏になったら欲しいモノ!!

夏といえば海、海といったら海水浴!! この夏を満喫したいアナタのために、SCE特製の海水浴グッズを紹介するぞ。また久々に登場の『サルゲッチュ』等のグッズにも注目!!

SCE NEW GOODS

大人気の『どこいつ』グッズに、夏らしさを感じさせる新商品が加わるぞ。今回発売されるのは、うきわ、ビーチボール、レジャーシートの海水浴グッズ3種類。どのアイテムにもトロのキュートな表情がデザインされているので、いっしょに遊びに来ている気分が味わえるのだ。もちろん実用性もバッチリで、耐久性にも優れている。特にどこでも使えるレジャーシートは、ピクニックや遠足のおともにも最適!! 今年の夏はこれらのグッズを買いそろえて、海やプールに繰り出そう!!

◀これを持って海岸に行けば、みんなの注目を集めること間違いなし!! お部屋に飾って、夏らしさを演出するのも楽しいね。

●うきわ（¥3,300）

●ビーチボール（¥1,800）

●レジャーシート（¥1,980）

うきわやビーチボールはかなり大きめに作られているので、子どもはもちろん大人も使用することができるぞ。また、レジャーシートも超ビッグサイズ!! これなら1枚でも、家族みんなが座れるので安心だ!!

発売中／ナカジマ

『どこいつ』のほかにも『オメガブースト』、『サルゲッチュ』のグッズが新登場!!

さらに『どこいつ』のお菓子に加えて、『サルゲッチュ』の各種マスコットや、『オメガブースト』のフィギュアなど、SCEのゲームのグッズが続々と登場。ゲームをプレイするだけでなく、グッズも愛用したりコレクションしたりして、より充実したゲームライフを楽しもう!!

◀お菓子は一気に3種類が登場。袋に入った「キャンディもいっしょ」は2つの味が楽しめる。

どこでもいっしょ

❶キャンディもいっしょ［恋愛編］（¥150）
❷キャンディもいっしょ［レモン味］（¥100）
❸タブレットもいっしょ［うめミント味］（¥120）

（❶）はそれぞれの袋に「一言メッセージ」が書いてあり、また、シールが1枚封入されている。（❸）にはピエール(犬)の占いが付いているぞ!! ちょっと楽しいね!

発売中／カンロ

サルゲッチュ

❶プチピポサル（5種）（各¥780）
❷あれこれマスコットパック（¥2,480）

発売中／ラナ

細部まで作り込まれたミニサイズのぬいぐるみ（❶）と、手足が可動式でいろいろなポーズが楽しめる5体入りのマスコットセット（❷）。お出かけするときは、カバンに下げたりポケットに入れたりして、いっしょに連れていこう!!

オメガブースト

夏予定／タカラ

アクションフィギュアシリーズ（価格未定）

全米で先行販売されたばかりのアクションフィギュアが、日本でも輸入販売される。いろいろなポーズをつけて、ゲーム中のアクションを再現することが可能だぞ。

注意! ATTENTION
商品は全国の百貨店・専門店・おもちゃ屋などで発売の予定。価格はすべて税別表記です。デザインや発売日は変更される場合もあります。

@SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE @SCE

  モデル：片岡未来　撮影：牧田優一

goods
ウワサの新商品情報はおまかせのページ!! 電撃モノステーション

BANDAI NEW GOODS

ワンダーボーグ WonderBORG ROBOT WORKS

手の平サイズの本格ロボット登場!

さまざまな電子ペットが流行するなか、ついに自分で行動をプログラミングできる画期的な新製品が登場!! 思いのままにロボットをコントロールしてみよう!

DATA ワンダーボーグ
- 8月中旬発売予定
- ¥12,000(税別)
- バンダイ

状況を判断して自ら行動する高性能ロボ

小さなボディに驚異の性能

▲本体の構造は非常にシンプル。歩行パーツの交換など、カスタマイズも可能だ。

ワンダーボーグは自分で周囲の状況を判断して、行動することができる本格的な虫型ロボット。ワンダースワンで作成したプログラムをダウンロードすることで、さまざまなアクションが楽しめるぞ。このロボットの最大の特徴は、全部で7種類のセンサーを使って、障害物の有無や明るさ、仲間の存在など、さまざまな状況を認識できること。最初にプログラムを入力しておけば、あとは自分で考えて行動してくれるのだ。プログラミング次第では、障害物を避けながらの歩行や、友だちのワンダーボーグとのバトルなど、複雑な行動を取らせることも可能だぞ!!

▲2体のワンダーボーグを使って、すもうを取らせるといった遊び方もできるぞ。

ロボットワークス+ワンダースワンで 行動パターンをお手軽プログラミング!

ゲーム感覚で作成可能

ワンダーボーグにダウンロードするプログラムは、ワンダースワン専用カートリッジ「ロボットワークス」を使って作成する。「壁にぶつかったら」→「右に曲がる」のように、命令パネルを組み合わせるだけで、誰でも簡単にプログラムが作れるのだ。また、それぞれの命令に優先順位を付けることもできるので、さまざまな状況に対応した、複雑な行動を取らせることも可能だぞ!!

パネルを組み合わせて送るだけ!!

◀状況(〜なら)と行動(〜する)のパネルをブロック状に配置して、プログラムを作成しよう。あとは送信するだけで…。

ワンダーボーグには、「ペットモード」も用意されている。ワンダースワンを使って餌を与えたり、遊んだりして、"電子ペット"としてかわいがることもできるのだ。これはかなり期待できるかも!?

▶ワンダーボーグが行動開始。本や鉛筆などの障害物を乗り越えて、机の上をどんどん歩いていくぞ!!

行動開始!

ワンダーボーグ システム構成

ワンダーボーグ / ロボットワークス / ワンダースワン本体

ワンダーボーグ

ワンダースワンを使って、手軽に行動をプログラミングすることができる、「完全自律型」の歩行ロボット。入力されたプログラムに従って、7種類のセンサーで周囲の状況を把握しながら、自分の判断で行動するのだ。

ロボットワークス(ROMカートリッジ)

ワンダースワン用のプログラミングソフト。赤外線発信機能を使って、直接ロボットへプログラムをダウンロードできる。

CHECK! 6月23日(金)よりネットで予約開始!!

ワンダーボーグはインターネットの専用ホームページ(http://www.swan.channel.or.jp/borg)上で、6月23日より限定版1000個の予約受付が開始される。先着順なので、予約はお早目に。

◀すぐに予約しておかないと、手に入らないかも!?

 ※ワンダーボーグで遊ぶには、別売りのワンダースワン本体(¥4,800/税別)が必要です。

DVDステーション

「ワイルド～」に「フリクリ」など、今月も何かと話題の作品をCheck! じめじめして気分も落ち込みがちだけど、ホームシアターでリフレッシュ!!

スクリーンに広がる密林で紡がれるターザンの「本当の物語」……

大自然を舞台に、壮大なスケールで描かれる感動の名作「ターザン」がいよいよ発売されるぞ。見どころは何といっても、猛スピードで密林を駆け抜けるシーンで、これは最先端のCG技術により実現したとか。さらに、原作に忠実な心理描写や、フィル・コリンズが担当する幻想的なサウンドも見逃せないぞ。

◀▲この作品は今年の12月31日までの限定生産品なのでお早めに。

STORY

数奇な運命から密林の動物たちに育てられ、優れた知性と強靭な肉体を持つ青年へと成長したターザン。彼は動物学者の愛娘ジェーンとの出会いを通じて、人間としての自分に目覚めてしまう。密林の家族と人間の文明、彼が選んだ世界は……？

Pick up!

日本語吹き替えでターザンの声を担当しているのは、台湾出身の人気俳優・金城武氏。野性味あふれる肉体美と、知的で繊細さを合わせ持つターザン役にはまさに適役か。

DATA

ターザン
■6月16日■ブエナ・ビスタ
■VWDS-04378
■¥4,700■99分
16:9

大ブレイク！ 異色のOVAファン待望の第2話!!

現代なのか過去なのか、SFなのか、はたまたラブコメか!? 謎めいた設定と、先の見えない展開がアニメファンの話題を独占している「フリクリ」第2話が早くも登場。マミ美を襲った謎の苦痛や、まさかの登場を果たしたロボット、そして意味深な言動を残してベスパを駆るハル子。これらの謎は……2話でいっそう深まるかも!?

▶ナオ太のアソコから出現したロボット、カンチ。2話での活躍に注目！

謎のロボット、カンチの正体は？

1話の後半で出現したカンチは、いきなり謎の敵（？）と激しい戦いを繰り広げる。挙げ句の果てに、ハル子に頭を下かれて、アッという間にポンコツに……!?

第1話「フリクリ」も大好評発売中！

地方都市、「疎瀬（まばせ）」に暮らす主人公ナオ太は、女子高生のマミ美(兄の恋人!?)に付きまとわれている以外は、どこにでもいそうな普通の小学生。しかし、自称宇宙人という謎の女性、ハル子との出会いを境に、平凡な日常が音を立てて崩れ出す。

フリクリ
第1話「フリクリ」
■キングレコード
■KIBA-478
■¥2,700
■30分
4:3

ヒロインはこの2人！

ナオ太をとりまく人間関係にも注目!!

「フリクリ」の魅力と言えば、ストーリーの無軌道さもさることながら、やっぱり登場人物たちのキャラクター。第2話以降では個々のキャラの個性だけでなく、人間関係にも注目したいところ。

◀▲らしくないけれど、なぜか魅力的なヒロインたち。

初回生産分は、スペシャルパッケージ仕様なのだ

DATA

フリクリ第2話「ファイスタ」
■6月21日■キングレコード
■KIBA-479■¥3,700■25分
4:3

DVD
6月発売の注目作をバッチリフォロー！
電撃DVDステーション

▶初回特典は、写真の全巻収めることができるボックス。また、DVDとビデオ、LDではそれぞれ異なる絵柄のトレーディングカードを封入。

■ポニーキャニオン■PCBP-00166～7
■￥5,800／￥6,800■各60分 4:3 DD

6/21 鋼鉄天使くるみ DVD⑤/⑥ DVD版

99年にWOWOW「アニメコンプレックスII」にて放映されていた人気アニメの最終巻。特典映像に、未放映の予告編や、アイキャッチをノークレジットで収録。なお、「DVD改」は、音声をすべて5.1chのリミックスで収録しているので、マニアも納得のクオリティだ。

■ポニーキャニオン■PCBP-50225～7
■各￥3,800■35/41/50分 16:9LB

■SPE・ビジュアルワークス
■SVWB-1418■￥4,300■84分 4:3 DD

6/21 Arc The Lad Special File 1

PSの名作RPGを原作に、まったく新しいストーリーで話題を呼んだTVアニメ「アークザラッド」。この全26話のアニメの中から前半13話までをダイジェストで収録。さらにヒロインの声を担当した人気声優・堀江由衣のインタビューや、監督・川崎逸郎が明かす制作秘話、ノンクレジット版のOP曲などファン必見の映像が盛りだくさん！しかも、サウンド・音声は5.1chとステレオの2種類が収録されているので、物語を彩った曲を聞き比べることも可能。なお、7月には14話以降をまとめた「Special File2」も発売予定。

6/21 奥菜恵 Final 20 Tour

奥菜恵、20歳を記念して作られたイメージビデオ3部作。ハワイ島でのロケをメインに、彼女の自然な魅力を捕えた映像クリップを収録しているのだ。帰国後の密着インタビューや、彼女のエッセイなども見逃せない。

■SPE・ビジュアルワークス
■SVWB 7014■￥3,800■84分 4:3

6/21 聖伝 RG VEDA

謀反人として帝釈天に追われる阿修羅と夜叉王たちは、魔族討伐のため夜叉城に帰還する。その様子を氷に閉ざされた城から見つめる愛染明王は……。廃盤のため入手困難だった作品だが、今年1月にはビデオ版が復刻。DVD版も同じ内容なので永久保存用としてそろえよう！

■SPE・ビジュアルワークス
■SVWB-7015■￥3,800■46分 4:3

6/21 東京BABYLON

CLAMPの人気作「東京BABYLON」のOVA作品がDVDで登場。はるか昔から日本を霊的に守ってきた陰陽師の頂点に立つ皇(すめらぎ)一族。その若き当主の活躍を描くサイキック・シティストーリー。OVAオリジナルストーリーで、原作ファンも必見！

■SPE・ビジュアルワークス
■SVWB-7016■￥3,800■52分 4:3

6/21 東京BABYLON2

OVAオリジナルストーリーで贈る、第2巻。昴流はあるとき、地下鉄内で起こった殺人事件を目撃する。この事件の調査を進めるうち、ポストコグニション(過去透視)の能力を持つ少女、美零(みれい)と知り合い、事件は意外な方向に展開していく…。

PS2で送る充実DVDライフ

Creative Canbridge desktop Theater「Play works 2500」

■型番：DTTPW2500/J■発売元：クリエイティブメディア■価格：¥42,800
■製品構成：ドルビーデジタルデコーダー内蔵アンプ、サブウーファー、サテライトスピーカー×5、各接続ケーブル、スピーカー用スタンド。■入力：光角形デジタル、同軸デジタル、フロント・リア ステレオミニジャック、デジタルDIN。

あのハイスペックのホームシアターシステムがキミの物に!?

今回はDVD-Station第4回でも紹介した「Play Works2500」を、発売元であるクリエイティブメディアのご厚意でDPSの読者1名様にモニター提供。というわけで、改めて商品の概要を説明しよう。クリエイティブメディアといえば、PC用のサウンドカードでお馴染みの一流音響機器メーカーだ。「Play～」にはPCで培われたノウハウが生かされているため、価格以上のクオリティが保証されている。また、PS2を意識した構成でデジタル接続も簡単。購入したその日から迫力の5.1chのサウンドを楽しめるぞ。

ココがオススメ！ あらゆるニーズに対応できる汎用性の高さ

製品スペックでも説明しているけれど、各種入力をサポートしているのであらゆるサウンド機器に使えるぞ。光ケーブルを使えばPS2やDVDプレイヤー。デジタルDIN端子を装備した同社のサウンドカードなど、これ1台あればあらゆる音場で活躍してくれる。ドルビーデジタル対応の映画はもちろん、ゲームでも大迫力の5.1chサウンドで楽しめるのだ。コレ一台あれば、あらゆる音場で活躍してくれる。

モニター募集のお知らせ

モニター大募集！

希望者は官製ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号を明記して右のあて先まで送ろう。ただし、応募ハガキは1人1枚まで、2枚以上の応募は無効となるので要注意。なお、当選者には所定の形式でレポートを提出していただきます。当選者は本誌記事内で発表予定。

【あて先】〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館6F DPS「ホームシアターモニター募集」係

しめ切り7月6日(消印有効)

■CICビクター■PDF 6■¥4,700
■166分 16:9 DD

6/21 ミッション：インポッシブル

夏には続編の公開も予定されている「ミッション：インポッシブル」がファン待望のＤＶＤ化。

これは海外の人気ＴＶドラマ「スパイ大作戦」の現代版で、息もつかせぬアクションシーンが盛りだくさん。スパイ組織ＩＭＦのメンバーたちを次々と抹殺していく敵の意外な正体とは…？

■ポニーキャニオン　■PCBP-50195
■￥4,700　■144分 16:9LB DD

6/21 ロビン・フッド ROBIN HOOD PRINCE OF THIEVES

圧政に苦しむ、アングロサクソン系土着民たちを率いて支配者と戦う英雄を描いた「ロビン・フッド」。この物語を題材にした映画はたくさんあるが、なかでも名作といえばやはりケビン・コスナーが主演するこの作品。これは、1991年に劇場公開された作品だが、モーガン・フリーマン、ショーン・コネリーなど名俳優の共演や、当時最高のSFX技術を用いて撮影された剣と魔法の物語は今でも十分に楽しめるクオリティだ。今回は、キャストインタビューほか、メイキングシーンなど特典映像も満載だ。

6/9 ワイルド・ワイルド・ウエスト

「MIB」のウィル・スミスとバリー・ソネンフェルド監督が放つ、スチームパンク・アドベンチャー。衝動的ですぐに引き金を引くウエストと、後ろ向きな平和主義者ゴードン。このまったく正反対の性格の2人が、大統領の密命を受けて狂気の科学者に立ち向かう。果たして、合衆国に未来はあるのか!?

■ワーナー・ホーム・ビデオ
■DL-WB17175■¥3,800■166分

▼独創的でスタイリッシュ、そしてレトロ感覚あふれるメカニック。最新のSFX技術を駆使して描かれる巨大兵器タランチュラや、空飛ぶ自転車など見どころは多い。

特典映像はたっぷり60分!

このDVD特別版にはメイキングに始まり、監督の音声解説、W・スミスによる主題歌のミュージッククリップまでさまざまな特典映像が収録されている。特に最先端のSFXチーム、I.L.M.みずからが、撮影現場を解説してくれるメイキングは、本編以上にエキサイティング!?

DVDビデオソフト発売スケジュール

6月1日～30日

今回から隔号で、DVD発売スケジュールを掲載するぞ。これは以前から要望の多かった企画で、今後はランキングと交互に掲載していく予定。今回は、一部掲載していないタイトルもあるので今後どんなジャンルを強化してほしいかなどの意見も募集中。ただし、アダルト関係はどんなにリクエストされても扱えないぞ。

日	タイトル	メーカー・価格・品番	日	タイトル	メーカー・価格・品番	日	タイトル	メーカー・価格・品番
9日	スタートレック・ボーグ 日本語版	パイオニアLDC ¥3,800 PIBF-7075	21日	Arc The Lad Special File 1：「白い家」編	SPE・ビジュアルワークス ¥4,300 SVWB-1418	21日	奥菜恵 Final 20 Tour HULA DVD	ポニーキャニオン ¥3,800 PCBP-50226
9日	おやゆび姫 サンベリーナ	ワーナー・ホーム・ビデオ ¥2,900 DL-24000	21日	トライセラトップス TRICERATOPS LIVE! "A FILM ABOUT THE BLUES" TOUR	SPE・ビジュアルワークス ¥5,900 ESBB-2014	21日	鋼鉄天使くるみ 6 （通常版）	ポニーキャニオン ¥5,800 PCBP-00166
9日	トムとジェリー VOL.7 & VOL.8 (2巻セット／限定生産)	ワーナー・ホーム・ビデオ ¥4,800 TJ-4	21日	ワイルドアームズTV Vol.6	SPE・ビジュアルワークス ¥6,000 SVWB-1426	21日	鋼鉄天使くるみ⑥DVD改	ポニーキャニオン ¥6,800 PCBP-00167
9日	トムとジェリー VOL.7、VOL.8	ワーナー・ホーム・ビデオ 各￥2900HB-54584～54585	21日	聖伝 「氷城炎獄篇」「双城炎雷篇」	SPE・ビジュアルワークス ¥3,800 SVWB-7014	21日	<TVシリーズ完全収録版> めぞん一刻 (11) ～(14)	ユニバーサル ミュージック 各￥4800 POBH-1031～1034
9日	ワイルド・ワイルド・ウエスト 特別版	ワーナー・ホーム・ビデオ ¥3,800 DL-WB17175	21日	東京BABYLON	SPE・ビジュアルワークス ¥3,800 SVWB-7015	21日	ザ・フー ワイト島ライヴ1970	ワーナーミュージック・ジャパン ¥4,700 AMBE-8011
9日	黒馬物語 ブラック・ビューティー	ワーナー・ホーム・ビデオ ¥2,900 DL-14400	21日	東京BABYLON 2	SPE・ビジュアルワークス ¥3,800 SVWB-7016	21日	フィル・コリンズ ライヴ・イン・パリ	ワーナーミュージック・ジャパン ¥6,000 WPBR-90019
14日	トラブルチョコレート ACT.2	エイベックス・ディストリビューション ¥5,800 AVBA-14031	21日	南々見組 タイトル未定（「ウリナリ!!」企画DVD第2弾）	ソニー・ミュージック・エンタテインメント ¥1,000 SRBL-1073	21日	GODZILLA ゴジラ（普及版）	東宝 ¥4,800 TDV-2576D
14日	カシオペア 20th	パイオニアLDC ¥6,500 PIBL-1001	21日	平井堅 Ken Hirai Films Vol.1	ソニー・ミュージック・エンタテインメント ¥3,398 SRBL-1080	21日	催眠	東宝 ¥6,000 TDV-2575D
14日	アバ アバ・ゴールド VOL.2	ユニバーサル ミュージック ¥3,800 POBP-1015	21日	矢野顕子 ライブベスト（仮）	ソニー・ミュージック・エンタテインメント ¥5,300 ESBB-2015	21日	<タツノコヒーローシリーズ (2) > ガッチャマン （OVA版）	日本コロムビア ¥6,800 COBC-4034
14日	忌野清志郎、他 RESPECT!～The 30th Anniversary of KIYOSHIRO IMAWANO～	ユニバーサル ミュージック ¥6,500 POBH-1010	21日	MASTERキートン File.13	バップ ¥5,800 VPBY-11013	21日	クランベリーズ ライブ・イン・パリ	日本コロムビア ¥4,700 COBY-700026
14日	空飛ぶモンティ・パイソン VOL.1 ～VOL.7	ユニバーサル ミュージック 各￥5800 POBV-1005～1012	21日	ウルトラセブン 栄光と伝説	バップ ¥4,800 VPBT-11061	21日	ザ・チーフタンズ ウォーター・フロム・ザ・ウェル～我が心のアイルランド	日本コロムビア ¥4,700 COBB-90006
14日	空飛ぶモンティ・パイソン コレクターズBOX	ユニバーサル ミュージック ¥38,000 POBV-9001	21日	ウルトラセブン 空飛ぶ大鉄塊	バップ ¥4,800 VPBT-11062	21日	ジ・アーティスト・4マリー・ノウン・アズ・プリンス レイヴ・アン2・ジ・イヤー・2000	日本コロムビア ¥4,700 COBB-90005
16日	エイリアン	20世紀 フォックス ホーム エンターテイメント ¥4,700 FXBA-1090	21日	ブギーポップは笑わない Boogie pop Phantom evolution 4	バップ ¥5,800 VPBY-11050	21日	科学忍者隊ガッチャマン VOL.3	日本コロムビア ¥4,700 COBC-90203
16日	エイリアン2	20世紀 フォックス ホーム エンターテイメント ¥4,700 FXBA-1802	21日	陽だまりの樹 （一）	バップ ¥5,800 VPBY-11074	21日	科学忍者隊ガッチャマン VOL.4	日本コロムビア ¥4,700 COBC-90204
16日	エイリアン3	20世紀 フォックス ホーム エンターテイメント ¥4,700 FXBA-5593	21日	ベターマン VOL.11	ビクターエンタテインメント ¥5,800 JVBA-58011	21日	新造人間キャシャーン VOL.2	日本コロムビア ¥4,700 COBC-90229
16日	エイリアン4	20世紀 フォックス ホーム エンターテイメント ¥4,700 FXBA-325	21日	へっぽこ実験アニメーション エクセル サーガ への5	ビクターエンタテインメント ¥5,800 VIBF-44	22日	アルナーチャラム 踊るスーパースター特製BOX	ブロードウェイ ¥9,800 BWD-1011
16日	エントラップメント	20世紀 フォックス ホーム エンターテイメント ジャパン ¥4,700 FXBA-14247	21日	ミッション・インポッシブル	CICビクター ¥4,700 PDF 6	23日	スペーストラベラーズ The Animation	アミューズ ¥5,800 ASBY-1738
16日	ダイ・ハードトリロジーパック	20世紀 フォックス ホーム エンターテイメント ¥12,000 FXBA-8858	21日	人形草紙 あやつり左近 第五巻	ビクターエンタテインメント ¥7,800 VIBF-35	23日	OH！スーパーミルクチャン (5)、(6)	パイオニアLDC ¥3,800 PIBA-1155～1156
16日	フル・モンティ	20世紀 フォックス ホーム エンターテイメント ¥4,700 FXBA-4806	21日	地球防衛企業 ダイ・ガード VOL.6	ビクターエンタテインメント ¥5,800 VIBF-14	23日	OVA 伝心 まもって守護月天！ (1)	パイオニアLDC ¥5,800 MABT-7017
16日	ARB ARB CLIPS ～反逆のブルースを歌え	CICビクター ¥4,800 MVBH-7	21日	<ファイブスター> 神戸みゆき	ポニーキャニオン ¥3,800 PCBP-50228	23日	PRIDE.1998（全30試合完全収録）	パイオニアLDC ¥9,800 PIBW-1039
16日	佐藤竹善 TWO BIT STORY	CICビクター ¥2,500 MVBH-4	21日	<村口史子のEASY GOLF> 村口史子 ビギナーズティーチング	ポニーキャニオン ¥3,800 PCBG-50120	23日	アイドル天使 ようこそようこ (3)、(4)	パイオニアLDC 各￥5800 MABW-7010～7011
16日	中森明菜 PARCO THEATER LIVE 歌姫	CICビクター ¥5,000 MVBH-2	21日	virtual trip 白神	ポニーキャニオン ¥3,800 PCBP-50220	23日	カーラの結婚宣言	パイオニアLDC ¥4,700 PIBF-1279
16日	ターザン （2000年12月31日までの期間限定生産）	ブエナ・ビスタ ¥4,700 VWDS-04378	21日	いっこく堂 一人で多声ライブ ～完売伝説～	ポニーキャニオン ¥3,800 PCBG-50119	23日	キャプテン Vol.1	パイオニアLDC ¥5,000 IMBA-0070
16日	BLUE GENDER Vol.11	東芝EMI ¥5,000 TYBY-2012	21日	うる星やつら 劇場版 完結編	ポニーキャニオン ¥5,800 PCBA-9	23日	ビューティフルライフ ふたりでいた日々 DVD-BOX	パイオニアLDC ¥22,800 PIBD-7007
16日	ザ・ビーチ・ボーイズ エンドレス・ハーモニー	東芝EMI ¥5,524 TOBW-3011	21日	スヌーピー ベストコレクション VOL.7～12	ポニーキャニオン 各￥3800 PCBP-00221～0026	23日	ビューティフルライフ ふたりでいた日々 (1) ～(6)	パイオニアLDC 各￥3800 PIBD-7001～7006
16日	ディープ・パープル ライヴ・アット・ロイヤル・アルバート・ホール（1999年収録）	東芝EMI ¥5,524 TOBW-3010	21日	スヌーピー・ザ・ミュージカル	ポニーキャニオン ¥3,800 PCBP-50224	23日	マッド・ラブ	パイオニアLDC ¥4,700 PIBF-1276
21日	GREGORY HORROR SHOW Vol.3	キングレコード ¥5,800 NEBA-10010	21日	メジャーリーグ2	ポニーキャニオン ¥4,700 PCBP-50230	23日	劇場版 カムイ外伝・月日貝の巻	パイオニアLDC ¥5,000 IMBA-0022
21日	ケイゾク (1)	キングレコード ¥3,800 KIBF-5001	21日	ロビン・フッド	ポニーキャニオン ¥4,700 PCBP-50195	23日	世界で一番好きな人	パイオニアLDC ¥4,700 IMBC-0104
21日	ジバクくん (7)	キングレコード ¥6,600 NEBA-10007	21日	奥菜恵 Final 20 Tour AKUA DVD	ポニーキャニオン ¥3,800 PCBP-50227	23日	太陽の船ソルビアンカ (5) —Quinto— LA TIERRA 地球	パイオニアLDC ¥5,800 PIBA-1135
21日	フリクリ 第2話「ファイスタ」	キングレコード ¥3,700 KIBA 479	21日	奥菜恵 Final 20 Tour HANA DVD	ポニーキャニオン ¥3,800 PCBP-50225	23日	鉄人28号 Vol.13、Vol 14	パイオニアLDC 各￥5000 IMBA-0035～0036

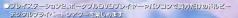
※表中の赤字のタイトルは、今回DVDステーションで紹介しているタイトルです。

始めよう！自分だけの デジタルプライベートシアター

CAMBRIDGE SOUNDWORKS
DESKTOP THEATER™
PlayWorks 2500

ドルビーデジタルデコーダー内蔵の
5.1chアンプ／スピーカーシステム

Creative Cambridge DeskTop Theater PlayWorks 2500
型　番：DTTPW2500/J　　価　格：¥42,800

光デジタル端子装備

●光&同軸デジタル、及びデジタルDIN接続で、ノイズのないクリアなデジタルサウンドを体験出来ます

●Sound Blaster Live!やSound Blaster PCIで4チャンネル Environmental Audioを再生したり、DirectSound 3Dゲームをプレイ出来ます

まずは PlayWorksを体験してみよう！

以下の各全国有名ショップにてDeskTop Theater PlayWorks 2500のデモンストレーションを行っております　ぜひマルチチャンネルのリアルな迫力を体験してください　デモコーナーならびに商品の取扱い店舗の最新情報につきましては随時弊社WebSite http: japan.creative.com products speakers playworks にてご紹介しております。

デモコーナー店舗リスト：北海道・東北エリア／九十九電機(株) DEPO ツクモ2番街店 2F／ヨドバシカメラ 札幌店 2F／ラオックス 仙台店 3F／ツートップ 宮城仙台店 東京・関東エリア／カクタ ソフマップ 1F／ソフマップ 1号店シカゴ 5F／T・ZONE 本店 5F&8F／ラオックス ザ・コンピュータ館 4F／ラオックス ザ・デジタル館 5F／ラオックス ザ・コンピュータゲーム館 5F／九十九電機(株) 本店 1F／九十九電機(株) パーツ王国／九十九電機(株) 12号店／ツートップ 秋葉原本店 ViP館／スズデン(株) 俺コン ハウス／クレバリー／ヤマギワ ソフト館 3F&6F／ビックパソコン館 新宿東南口店 4F／T・ZONE 新宿店 3F／ソフマップ 新宿4号店 4F／ヨドバシカメラ 新宿西口本店 マルチメディア館 2F／ヨドバシカメラ 錦糸町店 2F／ビックパソコン館 池袋本店 B1F／T・ZONE ららぽーと 船橋 そごう店／ソフマップ GIGASTORE 横浜店／コンプマート藤沢 名古屋・中部エリア／グッドウィル 情報百貨店 4F／ヤマギワソフト ナディアパーク／コンプマート刈谷／DOS/Vパラダイス 浜松店 関西エリア／ヤマギワソフト 大阪／ツートップ 大阪本店／ソフマップ 大阪7号店 SAURUS／ソフマップ 大阪6号店／ソフマップ 大阪5号店／ソフマップ 大阪2号店／ソフマップ GIGASTORE 京都店 福岡エリア／T・ZONE キャナルシティー店／ツートップ 福岡博多店

輸入発売元：クリエイティブメディア株式会社
〒101-0021 東京都千代田区外神田 4-6-7 カンダエイトビル3F
TEL：03-3256-5577　FAX：03-3256-5221

PERSONAL DIGITAL ENTERTAINMENT Starts Here.

NEW URL START http://japan.creative.com
NIFTY SERVE [GO SPCVG]

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

『ブレス オブ ファイアⅣ』がV2を達成!! また、パチンコSLG『FEVER2』が2位と大健闘だ。

ソフト売り上げTOP20
最新の販売本数ランキング

1 前回1 **ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの**
●カプコン ●4月27日 ●RPG ●¥5,800
メタルと交換できる「フォーク」は、ハサミがあるスイミンクラブから手に入る。
3万6013本 / 累計 24万474本

2 前回15 **FEVER2 SANKYO公式パチンコシミュレーション**
●インターナショナルカードシステム ●5月2日 ●SLG ●¥3,800
「フィーバーゴースト」シリーズの3機種を再現したSLG。攻略に役立つ機能が満載。
2万6128本 / 累計 5万7302本

3 前回2 PS2 **鉄拳TAG TOURNAMENT**
●ナムコ ●3月30日 ●FTG ●¥6,800
ゲームセンターでもまだまだ現役の本作。PS2で練習して、街で対戦してみては?
2万3839本 / 累計 38万4092本

4 前回3 PS2 **エヴァーグレイス**
●フロム・ソフトウェア ●4月27日 ●A・RPG ●¥6,800
「暗黒の道標」を使うと行けるシャドウタワーでは、多くのレアアイテムが手に入るぞ。
2万2016本 / 累計 10万4081本

5 前回11 **さらば宇宙戦艦ヤマト愛の戦士たち** ※限定版含む
●バンダイ ●5月2日 ●SLG ●¥7,800(初回限定版¥12,800)
人気TVアニメを題材にしたSLGの第2弾。今回は3Dの艦隊戦が可能になった。
1万6673本 / 累計 5万5640本

順位	前回	タイトル	メーカー / 発売日 / ジャンル / 価格	本数	累計
6	前回4	PS2 リッジレーサーV	ナムコ / 3月4日 / RCG / ¥6,800	1万5502本	62万4812本
7	前回5	PS2 デッド オア アライブ 2	テクモ / 3月30日 / FTG / ¥6,800	1万3303本	24万4354本
8	初登場	実名実況競馬ドリームクラシック	バンダイ / 5月18日 / SLG / ¥5,800	1万2670本	1万2670本
9	初登場	SIMPLE1500シリーズVol.30 THE バスケット〜1on1 プラス〜	D3パブリッシャー / 5月2日 / SPG / ¥1,500	1万1791本	3万509本
10	前回13	PS2 FANTAVISION	SCE / 3月9日 / PZG / ¥5,800	1万1756本	15万8718本
11	前回6	ロックマンDASH2エピソード2 大いなる遺産	カプコン / 4月20日 / A・RPG / ¥5,800	1万1456本	7万3941本
12	前回8	PS2 ゴルフパラダイス	ティーアンドイーソフト / 3月23日 / SPG / ¥5,800	1万764本	11万9897本
13	前回16	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	コナミ / 99年8月26日 / ETC / ¥5,800	9969本	102万137本
14	前回12	筋肉番付 ROAD TO SASUKE	コナミ / 4月27日 / SLG / ¥5,800	9740本	4万3786本
15	初登場	Value 1500 The 上海	サンソフト / 5月2日 / PZG / ¥1,500	9237本	1万8822本
16	前回9	PS2 決戦	コーエー / 3月4日 / SLG / ¥6,800	8757本	32万4892本
17	前回19	実況パワフルプロ野球'99決定版	コナミ / 99年12月25日 / SPG / ¥5,800	8630本	28万6998本
18	前回14	ワールドスタジアム4	ナムコ / 3月23日 / SPG / ¥5,800	8118本	13万558本
19	前回10	筋肉番付VOL.2 〜新たなる限界への挑戦!〜	コナミ / 3月23日 / SPG / ¥5,800	7560本	17万6186本
20	前回20	PANDORA MAX SERIES Vol.3 ラビッシュ ブレイズン	パンドラボックス / 4月27日 / RPG / ¥1,980	7200本	3万318本

MAKER'S VOICE

株カプコン
開発スタッフ一同

みなさんの暖かい応援のおかげで2回連続1位という栄誉をいただくことができ、さらにうれしく思っています。ところで、この作品は「サクッと進みたい人はやりやすく、じっくりやり込みたい人にはどこまでも奥深く」というコンセプトで作りました。さまざまなプレイスタイルに対応できる作りになっていますので、すでにクリアした方も、ぜひ違うスタイルで再挑戦してみてください。このゲームに対する印象も変わってくるかもしれませんよ。

ranking

5月8日〜21日のソフト売り上げデータ

電撃ランキングステーション

(「電撃データ室」調べ) ※ランキングはイトーヨーカ堂、トップボーイ、わんぱくこぞうをはじめとした全国1300店舗のデータ協力店、及びデジキューブの売り上げデータを基に独自で集計し算出したものです。 協力:ソフマップ

前評判TOP15

DPS読者が選ぶ期待のソフト

順位	前回	タイトル	メーカー	発売日	ジャンル	ポイント
1	前回2	ファイナルファンタジーIX	スクウェア	7月7日	RPG	[illegible]
2	前回1	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス	8月26日	RPG	[illegible]
3	再登場	SD ガンダム GGENERATION-F	バンダイ	夏予定	SLG	[illegible]
4	前回8	テイルズ オブ エターニア	ナムコ	2000年予定	RPG	[illegible]
5	前回11	東京魔人學園外法帖	アスミック・エース エンタテインメント	秋予定	S・RPG	[illegible]
6	初登場	~東京魔人學園伝奇 人之章~東京魔人學園剣風帖繪巻	アスミック・エース エンタテインメント	7月13日	S・RPG	[illegible]
7	初登場	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書	バンダイ	6月29日	SLG	[illegible]
8	前回15	ときめきメモリアル2 Substories~Dancing Summer Vacation~	コナミ	8月24日	AVG	[illegible]
9	前回6	ペルソナ2 罰	アトラス	6月29日	RPG	[illegible]
10	初登場	PS2 メタルギア ソリッド2 SONS OF LIBERTY	コナミ	2001年予定	ACT	[illegible]
11	再登場	PS2 ARMORED CORE2	フロム・ソフトウェア	夏予定	ACT	[illegible]
12	再登場	RPGツクール4	エンターブレイン	夏予定	ETC	[illegible]
13	前回9	PS2 鬼武者	カプコン	11月予定	ジャンル未定	[illegible]
14	前回5	PS2 スターオーシャン3(仮)	エニックス	発売日未定	RPG	[illegible]
15	初登場	悠久組曲~ All Star Project~	メディアワークス	8月24日	AVG	[illegible]

読者人気TOP15

DPS読者が選ぶ名作ソフト

順位	前回	タイトル	メーカー	発売日	ジャンル	ポイント
1	前回3	ファイナルファンタジーVII	スクウェア	97年1月31日	RPG	[illegible]
2	前回1	ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	99年2月11日	RPG	[illegible]
3	前回4	ヴァルキリープロファイル	エニックス	99年12月22日	RPG	[illegible]
4	前回7	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜	バンダイ	2月10日	SLG	[illegible]
5	前回6	東京魔人學園剣風帖	アスミック・エース エンタテインメント	98年6月18日	AVG	17290 POINTS
6	前回2	ときめきメモリアル2	コナミ	99年11月25日	SLG	[illegible]
7	前回14	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	97年6月20日	S・RPG	[illegible]
8	再登場	メタルギア ソリッド	コナミ	98年9月3日	ACT	[illegible]
9	前回8	ゼノギアス	スクウェア	98年2月11日	RPG	[illegible]
10	再登場	SDガンダム GGENERATION-0	バンダイ	99年8月5日	SLG	9725 POINTS
11	前回15	グランツーリスモ2	SCE	99年12月11日	RCG	8645 POINTS
12	前回9	幻想水滸伝II	コナミ	98年12月17日	RPG	7564 POINTS
13	前回5	To Heart	アクアプラス	99年3月25日	AVG	6483 POINTS
14	再登場	バイオハザード3 ラストエスケープ	カプコン	99年9月22日	A・AVG	5403 POINTS
15	前回10	PS2 デッド オア アライブ2	テクモ	3月30日	FTG	[illegible]

ハード売り上げ

	期間内推定売り上げ台数	累計推定売り上げ台数
PS2	11万263台	214万6505台
PS	4989台	4万5062台

RANKING TOPICS

パチンコSLGの売れ行きは?

今号の売り上げランキングでは、パチンコゲームの『FEVER2』が堂々の2位。そこで今回は、ふだんあまり誌面では紹介していないパチンコ・パチスロゲームの、99年度(99年3月29日~00年4月2日)の売り上げデータをチェックしてみよう。注目してほしいのは、1位のパチスロゲーム『アルゼ王国2』の売り上げ本数の約36万本。これは何と、あの『ときめきメモリアル2』(推定約36.5万本/電撃データ室調べ)とほぼ同じ売り上げなのだ! 目立たないけど、けっこう売れているんだね。

順位	タイトル	メーカー名	累計推定本数
1	パチスロ アルゼ王国2	アルゼ	36万 358本
2	パチスロ アルゼ王国	アルゼ	11万1411本
3	パチスロ完全攻略 アルゼ公式ガイドVol.4	日本シスコン	6万9703本
4	FEVER SANKYO公式パチンコシミュレーション	アイシーエス	6万2135本
5	実戦パチスロ必勝法!シングル ~コングダム~	マックスベット	3万8002本
6	実戦パチスロ必勝法!シングル ~シーマスターX~	マックスベット	3万5364本
7	三洋パチンコパラダイス2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	3万2382本
8	SIMPLE1500シリーズVol.15 THE パチンコ	D3パブリッシャー	3万2260本
9	SIMPLE1500シリーズVol.16 THE パチスロ	D3パブリッシャー	3万1147本
10	Parlor! PRO パチンコ実機シミュレーションゲーム(ザ・ベスト)	日本テレネット	2万7627本

※PS2の累計推定売り上げ台数は、00年3月4日~のデータです。また、PSの累計推定売り上げ台数は、2000年度(00年4月~)のデータです。SCEの公式な発表では、99年12月2日時点で、日本国内の累計出荷台数が1,677万台に達しています。

電撃 INFORMATION

イ ン フ ォ メ ー シ ョ ン

攻略情報完全網羅

ROCKMAN® DASH2 エピソード2 大いなる遺産

『ロックマンDASH2』の秘密がこの一冊で全部わかる!

すでに『ロックマンDASH2』を遊んでいる人、これから始めてみようと思っている人、その両方にオススメできる攻略本が登場。カプコンのオフィシャルデータ&電撃独自のやり込みデータで、充実度120%の内容だ!

漢字検定 30問チャレンジバージョン

ゲーム最大の難所? 「漢検」にあなたも挑戦!!

問1 【書き問題】次の「　」にあてはまる漢字を答えなさい。

① トロンちゃんは野「さい」が苦手
② 「えんかく」操作ができる機械だ
③ 強敵に「ゆうかん」に立ち向かう

①	③
②	

問2 【読み問題】「　」内の漢字の正しい読み方を答えなさい。

① ドロップシップはまだ「未完成」だ
② ポクテ村の「風景」はうつくしい
③ 宿敵に負けて「悔」し涙を流す

①	③
②	

問3 【送りがな問題】「　」内の正しい送りがなを答えなさい。

① トロンさまを敬「　　」
② 先を争「　　」コブンがにげる
③ データに包「　　」隠さず話す

①	③
②	

問4 【部首問題】次の漢字の部首を答えなさい。

① 列
② 機
③ 垂

①	③
②	

問5 【熟語問題】「　」内に漢字を入れて熟語を完成させなさい。

① 「　」小棒大
② 完全無「　」
③ 文化「　」産

①	③
②	

『ロックマンDASH2』の世界を骨の髄までまるかじり!! 最強コンプリートガイド

攻略本には、『ロックマンDASH2』をとことん遊びつくすための有力情報が満載。意外な攻略パターン、隠されたアイテム、見落としがちなイベントも、これさえ読めば1つ残らずチェックできちゃうぞ!

基本攻略 基本操作から、お役立ちマル秘テクニックまで、ロックのアクションを徹底解析!

ストーリー攻略 チャート＆マップで絶対に迷わせない。手強いボスキャラの必勝法も伝授!

もっとDASH通! 「DASH2」の世界にちりばめられた小ネタ、隠しネタをすべてチェック!

データベース 装備、アイテム、リーバード。気になる詳細データをあますことなく掲載!

ロックは街の嫌われ者!? 悪ロック参上!!

◀▲悪いことをいっぱいやって、ロールちゃんをヘコませよう! 街の人たちやロールちゃんの愛情度が下がると、フラックボディの悪ロックに変化。この状態じゃないと入手できない特別なアイテムも……。

サーキットの風となる…究極のタイムアタック!!

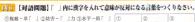
▲レースゲームだってやり込み攻略！全３コースのベストラインを解析。伝説のチャンピオン、「ぶっこわしモッサ」の記録を破れ！

目指せSS級ディグアウター!

▶コンプリートを目指すなら、避けては通れぬディグアウター免許試験。これに合格するためのテクニックと心得を伝授。これでもうSS級ライセンス獲得も夢じゃないぞ!

問6【対語問題】「　」内に漢字を入れて意味が反対になる言葉をつくりなさい。

①複雑－単「　」②妨害－「　」力 ③水平－鉛「　」

①	②	③

問7【類語問題】「　」内に漢字を入れて意味がよく似た言葉をつくりなさい。

①弁解－釈「　」②争乱－紛「　」③邪道－「　」端

①	②	③

問8【音訓問題】次の漢字の読み方は音読みか訓読みか答えなさい。

①鏡（かがみ）　②漁（りょう）　③老（ろう）

①	②	③

問9【画数問題】次の漢字の画数はいくつか答えなさい。

①毒　②隊　③専

①	②	③

問10【誤字問題】まちがえて使われている漢字をみつけて正しなさい。

① 志行錯誤を重ね実験に成功した
② 庭先の蛮犬が突如ほえ立てた
③ 線路に添って田園地帯が広がる

①誤　→正	③誤　→正
②誤　→正	

DPSソフトレビュー

そろそろ梅雨の季節です。でもＤＰＳソフトレビューは『オールスター・プロレスリング』や『ぼくのなつやすみ』などアツいタイトルが勢ぞろい。気分はもう夏ですね。

今回のレビュアー

TAC☆
●ワイルドライター本能派
本能でゲームを斬る。趣味に合うゲームは死ぬほどやり込む。でもほんとには死なないので安心してね。
好きなソフト『SILENT HILL』『BRAVE SAGA』

城イドム
●「ゲームは挑戦!」が哲学
激ムズＡＣＴ＆ＳＴＧ完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。熱すぎて周辺の気温も上がる。
好きなソフト『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』

PON
●愛ある批評がモットー
ＲＰＧや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに気に入ったソフトには評価はキビしい。
好きなソフト『幻想水滸伝II』『マリーのアトリエ』

ヒロポン
●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段（でも貧乏）なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト『子育てクイズマイエンジェル』『ネクストキング』

バリオス渡辺
●小島シンパのうんちくライター
ゲームは快適にプレイできることが命と信じる。ゲームについて分析するのが好き。小島監督の大ファン。
好きなソフト『ポリスノーツ』『メタルギアソリッド』

平田洋
●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みが感じられるゲームが好き。どんなジャンルのゲームもこなす便利屋。
好きなソフト『ロードオブモンスターズ』『スタジオP』

渡部雅人
先日スーパーで見なれない魚を発見。おいしそうなので買ったはいいが、刺身にするのか焼くのか調理法がわからない。ふと気づいてネットで調べたら煮魚用の魚と判明。便利な時代ですね。
●ゲーム業界10余年の本誌編集長
創刊以来、本誌を支え続ける編集長。豊富なキャリアとあふれる愛でゲームを評価。『トルネコ2』はいまだに会社イチの実力とゲームのウデも確かだぞ。
好きなソフト『トルネコ2』『クラッシュ・バンディクー3』

なんでもゆうこ
乗り物酔いで悩んでます。車はもちろん、電車や新幹線でも具合悪くなっちゃうんですよ。天気が悪い梅雨の季節は、ほぼ確実に酔うからほんと困ったものです。あと、できれば3D酔いも治したい……。
●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとのことでハデに驚くゲームジャンキー。携帯電話はいつも不払いで止められている。
好きなソフト『パラッパラッパー』『ジャスティス学園青春日記2』

本郷直樹
このところ、家と会社を往復するだけの生活（学校行けというつっこみは禁止）。なんかこう、パーッと遊びたいですね。今、一番やりたいのは……、ゲーム以外思いつかない自分が悲しいッス。
●自分の将来よりもゲームが大事
ゲームのしすぎで何度も進級を逃した大学7年。リズムゲームとギャルゲーをやっているときだけ幸せそう。レビュアーのなかでは一番平均点が高い。
好きなソフト『スーパーロボット大戦α』『ドラムマニア』

ウォルフ中村
週刊マンガ誌Sに連載されているギャグマンガK（他社作品につき頭文字）。この作品、コマに小さく描かれたネタ（比喩の場合が多い）が本編以上におもしろいんだよねぇ。ゲームネタも多くて…。
●誇り高きベテランの目
ゲームを徹底的にやり込み、つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。編集部イチのスポーツマニア。
好きなソフト『鉄拳TT』『みんなのGOLF2』

イラスト／しおやてるこ

レビューの掟

点数は5点きざみの100点満点
とくにオススメのタイトルは点数が**赤字**になっています。

- 100点　全宇宙のゲーマーに自信を持って……即買い。
- 90点以上　……作品。……して…。
- 80点以上　……作品。……スメ。
- 70点以上　……る作……い。
- 60点以上　……が目立……名作？
- 50点以上　……るなら……スメ？
- 30点以下　……圧が高い人にはオススメしません。

オールスター・プロレスリング

SPG

6/8　■スクウェア

新日本プロレスを中心に、26人ものレスラーが登場するＳＰＧ。ＩＷＧＰヘビーなど、新日のタイトル戦が存分に味わえる。

前回の『ＦＩＦＡサッカー』もそうでしたが、リアルスポーツという新たなジャンルが、ＰＳ２で登場したような感じがします。もちろんただリアルなだけではなく、左右のアナログスティックを使った操作（右スティックの返し技など）もうまくいっているように思いました。技の種類が豊富なので、出したい技を確実に出せるようになるには練習が必要ですが、基本操作はしっかりできているのではないでしょうか。ただ、ここまでリアルに描かれていると、ＰＳ１では気にならなかった、ちょっとした動きの不自然さが、逆に気になったり……。わがままなんだとは思うのですが（笑）

80

選手の動きが思わずギョっとするほどリアルで、戦っていると妙に生々しいというか痛々しいというか……。血もボタボタとたれて、ちょっとオカルトチック（笑）。操作は簡単で覚えやすかったものの、相手の方向にアナログスティックを倒してコマンドを入力しなきゃいけないから、たまにミスっちゃいました。それと、入力待ち時間が１つ１つの技の間に一瞬入るせいで、動作と動作のつながりがなめらかに見えなかったのは残念。でもそれは本物のプロレスに比べてってことなので、ぜいたくな悩みかもしれません。入場シーンの演出やテーマソングは、ファンなら絶対うれしいはず。

85

２本のアナログスティックによる操作はシンプルで自然に慣れることができます。でも相手をつかむ「２本のスティックを同時押し」は非常にシビア。そのためかＣＯＭの動きはやや遅めに、難易度も低めに設定されています。これをプロレス的な間と思えればいいのですが、テンポの悪さになってしまっているのは残念なところです。でも、対人戦となると話は別。対ＣＯＭ戦とは段違いに操作が忙しくなるため、かなり熱くなれます。ファン同士で楽しんだり、ＣＯＭ同士の観戦用ソフトと見ると絶好のソフトです。ちなみに、隠しの女性キャラが入場で走る姿を見たときは…。見てね。

75

見た目がリアルなだけに似ていない選手のガッカリ度が大きい。顔や体型以上に技モーションに違和感が残るのだ。操作方法は個性的だがすぐ慣れた。もっとも、すべての攻撃が右スティックを相手方向に倒すところから始まるため入力ミスも多かったのだが（スティックを使わない設定もあるが味気なくなる）。打撃技の空振りが多いのも気になるし、つかむ動作が失敗したときの原因が感覚的にわかりにくい点も残念。相手の技を受ける要素にあまりメリットがない「技を出したモン勝ち」のシステムもプロレスファンとして不満。入場時を除き、演出面のさびしさも気になった。

50

ぼくのなつやすみ

AVG

6/22　■SCE

（……P.72〜）

おじさんの家の田舎で過ごすことになった、小学生の夏休みを描いたＡＶＧ。昆虫採集や魚釣りなどで、童心に帰ることができる。

誰にとっても、きっと思い出がいっぱいの夏休みを舞台にした、ちょっと不思議な感覚のソフトですね。移動の操作方法は『バイオハザード』と同じなので、慣れている人も多いと思います。物語や設定からは、ある一定の年代を対象にしているような印象も受けるのですが、結局はこの世界を楽しむことができるかどうかということではないでしょうか。そういう点では、昆虫標本をコンプリートしたり、より大きな魚を釣り上げることに熱中してみたりと、本道以外の楽しみが豊富に用意されているのはうれしいですね。ただ、プレイが単調になりがちな傾向はあるかもしれません。

75

昆虫採集に釣りにと、時間がたつのも忘れてプレイしました。何をするのもプレイヤーの自由で、勝手気ままに遊べるのが楽しい。そのせいか、意外にも中毒性のあるゲームなんですよ。キレイな景色やさまざまな効果音で、いつの間にか懐かしくてゆったりとした気分が味わえるのもよいところです。気がつくと自分の子ども時代の思い出を重ね合わせて、野山を駆け回っていたりします。設定は20数年前のいなかだけど、プレイヤーの年に関係なく楽しめそう。重要な会話が後からチェックできると便利だったけど、あれこれ機能がついていたら、かえって興ざめする気もするしなあ。

90

一見自由度は高めですが、あらかじめ用意された箱庭の中を行き来しているにすぎず、〝ゲーム〟として見ると、単調な感があります。でもこの作品は、それを補って余りある魅力を持ったソフトでもあります。のどかな自然の描写はプレイしていて心地よさを感じるほどです。明確な目的や倒すべきラスボスもいませんが、昆虫標本を集めたり、大きな魚を釣ったり、アサガオの世話をしたりといったことを楽しむ「余裕」がある人なら、間違いなく楽しめるでしょう（私もそのクチでした）。重要になるのは、意外とプレイヤーの年ではなく、この世界観を好きかどうかでしょうね。

80

私もこんな夏休みを過ごした経験があるので思わず感傷的になった。釣りやたこ上げなどのミニゲームも楽しい。ただ移動可能場所がわかりにくかったり、画面の奥や障害物ごしにイベント（虫を採る他）が起こると何をしているのかわかりにくいなど残念な点はある。虫カゴの中身をひと目でチェックできない（こまめにカーソルを合わせないと虫がいるかわからない）など操作性もイマイチ。特にサブ画面を呼び出さないと網の装備＆取り外しができないのはとても不便だ（サブ画面を呼び出さなくてもＲボタンでつけ外しできればよかったのだが）。プレイ時間も長すぎる気が…。

60

TBL ストリート麻雀トランス 麻神2

6/15 ■サンソフト ■¥5,800

……モードがある。

ヒロポン
画面は3パターンから選べるんだけど、対戦キャラの挙動がオートでチェックできる「レインボウ」はあまり使えない。その挙動で相手の手配を推測できても、捨牌を見てる最中にコロコロ画面が切り替わるからイライラしちゃうんだよなぁ。でも、メインの「ストリート麻雀モード」は、魅せる和了り方をすると増える「クールポイント」がキモになってて、点数の取り合いにはないおもしろさがありマス。 **75**

平田洋
前作が持っていた「ムダに大げさ」というおもしろみを特化させたのは、正しい方向性かと。が、どうせなら天が割れる地が裂ける稲妻が走るっていうぐらい大げさなほうがよかった。中途半端なアクション、同じことばっかり言うセリフ、ゲーム進行のテンポの悪さと、不満点が多い。打牌のテンポを損なわず、なおかつ滑稽なアクションっていうのに期待してたのに。コンセプトは好きなだけに残念。 **65**

ETC ロックンメガステージ

6/22 ■ジャレコ ■¥5,800

……に加え、新曲も追加。

城イドム
使用するボタンが少なめで、音ゲーとしては比較的簡単なゲームバランス。初心者でも親しみやすい。全体にていねいに作られて、完成度も合格ライン。人気の歌謡曲がたくさん収録されている点もうれしい。PS2専用ソフトならではの利点がとくに感じられない点と、どのモードやステージをプレイしていても、背景があまり代わりばえしない点は物足りない（グラフィックはとてもきれいだけど）。 **80**

バリオス海老原
いわゆるリズムゲーで、他タイトルと違うのは入力をミスると流れる音楽にノイズが入ること。でもそれでゲームが新鮮に感じられるかというと疑問。むしろ、こなれていない入力設定のためにもどかしさを感じます。J－POPのヒット曲がたくさん用意されているのはいいけど、ボーカルが実際の歌手と違うから違和感が強烈。これならメロディと効果音だけのほうがよかったかもしれません。 **60**

RCG ブレースヴェルグ

6/22 ■ガスト

……楽しめる。

バリオス海老原
パワーバンドという、空中の半透明なコース自体に当たり判定がないので、ほかの機体をその上下から抜くなど立体的なコースならではのショートカットが可能なのは好感が持てます。ただ、機体はパワーバンドに近づくことで推進力を得て、離れると最終的に停止する仕様なのに近くを飛んでいても、コースが見えないときがあって、あっさりとコースアウトしてしまうのはかなり不尽です。 **65**

本郷冨樹
マシンは戦闘機。なので、コースをある程度外れてもかまわないというシステムはおもしろいです。さすがに大きなショートカットは制限されていますけどね。ただ画面はきれいなのですが、処理落ちしていて、動きがガタガタしてしまい、RCGのキモであるスピード感がありません。また、思いどおりに自機を操作するのが非常に難しいです。画面分割での2P対戦ができないのも残念ですね。 **65**

AVG オズの魔法使い～Another World～ ルングルング

6/15

……お住人たちを助けていく。

TAC☆
ゲームとしてはひたすら"お使い"の連続なんだけど、ストーリーはサクサクと進むし、システムがプレイしやすいこともあって、飽きがこない。ゲームが進んで行動範囲が広がると、ちょっと面倒になってくるけど、それもアイテムや仲間でフォローできるしね。ほのぼのとした雰囲気の中にも、「オズの魔法使い」らしい不条理さを取り入れたシナリオやキャラクターも、いい感じっす。 **75**

PON
「オズの魔法使い」をモチーフにしたアイテム合成RPG。材料は簡単に楽しく集められるし、合成はレシピさえ合っていれば失敗はないなど、ゲームとしての難易度は非常に低いです。作ったアイテムで、オズの世界を解放したり住民とコミュニケーションをとったりするのもとても楽しい。ただ、途中で挿入されるミニゲームのデキは×。またシナリオ進行以外のお楽しみ要素が少ないのも残念。 **75**

SPG キラーバス

6/15

……める。

城イドム
パニックホラー映画ばりの雰囲気が漂う異色の釣りゲー。人間をもひとのみにする超巨大バス（魚）まで出現するブッ飛んだ設定や、緊張感をあおるBGMなど、独特の世界観が見事に表現されていてけっこう見応えもある。ムービーのデキもいい。ただ、バスを引き上げるための駆け引きがほとんどないなど、釣りゲーとしてはイマイチ。操作性の悪さなど、システム面でのツメの甘さにも不満が残る。 **60**

PON
ホラーテイストを盛り込んだ釣りゲームなんだけど、さほどテクニックもいらないので比較的簡単にバス釣り気分が味わえます。各ステージにボス級のバスがいるという設定もおもしろい。ただ、ホラーっぽい演出や音楽は特に必要性を感じられなかったし、プレイしていてあまり気持ちのいいものではないですね。本格的に釣りをシミュレートしたい人には、ちょっとぬるく感じちゃうかも。 **60**

RPG エルダーゲート

6/22 ■コナミ

……ム」を採用したRPG。

バリオス海老原
毎回変化する世界とシナリオが楽しめるRPG。次のシナリオに進むとともに戻るHPやMPなどは成長しやすく、装備の組み合せ次第で必殺技が使える精霊石の装備数など、もとに戻らない要素は成長しにくい。繰り返しプレイを考えたバランスには好印象。とはいえ、各シナリオに特殊性が薄いため、また1からキャラを育て直しているって気分になりやすいのも事実。もうひと工夫ほしかった。 **75**

なんでもゆうこ
1つの冒険ごとに新しい世界が用意されていくってのは、ちょっと変わったコンセプト。このゲームならではの便利な機能や、斬新な戦闘システムが満載されている点は評価できます。でも、そのせいで、とっつきにくい部分があるのも確か。冒険をクリアするごとにレベル1に戻されて、また育てなおす作業も根気が必要。感心する点が多いだけに、もう少し、わかりやすくしてほしかったな。 **70**

SPG Jリーグ 実況ウイニングイレブン2000

6/29 ■コナミ

……全部で6つのモードがある。

ウォルフ中村
ひと言でいうなら『ウイニングイレブン4』のJリーグ版。選手やボールの動きはより本物っぽくなった。COMも賢くなった。デキはいいが、チュートリアルがなく難易度も高い（ふつうレベルで全トロフィーを取ったが予想以上に苦労した）関係で、初心者にオススメしにくい点が残念。セーブ&ロード時のカーソル合わせが面倒など、一部の操作性に難がある。隠し要素は…ニヤリ(笑)。 **95**

平田洋
新鮮な感動こそないものの、シリーズを重ねてきた円熟味というか、安定感を感じさせます。反面、固定ファン向けの仕様という雰囲気も出てきて、こまかなテクニックだとか、点を取るためのセオリーだとか、入門者にとって一番大切な部分をトレーニングモードでフォローしてくれていないのは不親切かと。今後は定番になったからこそ、より広い層を楽しませてくれるような工夫に期待。 **80**

Jリーグ実況ウイニングイレブン2000は6月29日発売に変更されましたが、今号の掲載になります。

ETC PUNCH THE MONKEY! ルパン三世 パンチ・ザ・モンキー！ゲームエディション

6/22

……を収録。

ヒロポン
バーを流れてくるアイコンに合わせて、タイミングよくボタンを押すリズムゲー。アニメ「ルパン三世」の名場面ムービーが、新旧のオープニングや劇中の挿入歌に合わせて登場し、ファンの心を熱く震わせマス(笑)。アイコンの出現する方向が途中で変化して難しくなったりとやり応えもあるし、難易度も4段階から選択できて作りも親切。原作ファンでなくても、けっこう楽しめると思うよ。 **75**

PON
「ルパン三世」のおなじみの曲ばかりなのでノリやすさは抜群！ 入力ボタンは4つだけだし、無茶なリズムもないです。難易度は4レベルから選択できるので、初心者から音ゲー慣れしてる人まで楽しめるでしょう。オマケのガンSTG風ゲームも手軽に遊べて◎。ただリミックスCDを基にしているため、1曲のプレイ時間が長いのがツライですね。あと、収録曲数が少ないのもガッカリなところかな。 **70**

今回のまとめ
パッと見は、実写を見ているようにさえ見える『オールスター・プロレスリング』。しかしプロレスファンであるウォルフさんには不満点が目につきました。「今まで、プレイヤーが思い入れで補ってきた欠点が、リアルになったため目につくようになった」（本郷）。『ウイニングイレブン』を遊んでいると、実際の画面以上に選手の動きが想像できる。「そんなイマジネーションをかき立てるのがゲーム」（ウォルフ）と、今回好評だった2タイトルで、ゲームについての議論がわき上がったDPSレビューでした。

新作ソフトバイヤーズガイド

街の緑や初夏の風が気持ちいい季節になりました。でも、こんな季節はアッという間に過ぎちゃうから、家でゲームを遊ぶときも、お部屋の窓を開けてこの気候を楽しんでおきたいですね。

新作カレンダー

6月8日発売のソフト
- オールスター・プロレスリング
- 必殺パチンコステーション9 牛若とレミ

6月15日発売のソフト
- オズの魔法使い〜Another World〜ルングルング
- 四季折り折りのバス釣り
- ストリート麻雀トランス 麻神2
- キラーバス

6月22日発売のソフト
- カラフル ロジック
- ザ・心理ゲーム7
- フレースヴェルグ
- ぎゃわんぶらあ自己中心派 〜イッパツ勝負!〜
- エルダーゲート
- ロックンメガステージ
- ぼくのなつやすみ
- サラリーマン金太郎 The Game
- PUNCH THE MONKEY!ルパン三世 パンチ ザ・モンキー! ゲームエディション
- 大江戸風水因果律 花火2
- パチスロ帝王6〜カンフーレディ・バンバン・プレリュード2〜

6月29日発売のソフト
- Jリーグ実況ウイニングイレブン2000

必殺パチンコステーション9 牛若とレミは6月8日の発売ですが、前号での掲載になっています

PS2 SPG オールスター・プロレスリング

発売日 6/8

DATA ■スクウェア ■¥6,800■MC2 (1,989KB) (紹介記事はP.58〜)

ゲーム内容
新日プロレスを中心にレスラーをそろえたPS2初のプロレスゲーム。2本のアナログスティックだけで操作できる独特な操作方法が特徴。歴史に名を残す力道山やジャンボ鶴田、アントニオ猪木なども登場する。操作方法はシンプルで、技の種類も多い。タイトル戦などのモードも充実。

ポイント
GOOD 操作が簡単で適当にやっても遊べる。慣れればガンガン、技がかけられる。肌の質感やしぐさがリアルで、呼吸をしていることも視認できるのはすごい。
BAD 本物そっくりのレスラーたちの動作を細かなところまで表現しているので、テンポが悪くなることがよくある。起き上がりや動が少しズレているときに、相手の攻撃を受けないことがあるのが気になる。体力ゲージがないので、レスラーの残り体力がわかりにくい。

CHECK

PS2 TBL ストリート麻雀トランス 麻神2

発売日 6/15

DATA ■サンソフト ■¥5,800 ■MC2 (131KB)

ゲーム内容
キャラのキテレツなパフォーマンスが楽しめる麻雀ゲーム。登場するキャラは、コギャルやバンドのボーカルなど個性的な面々。繁華街や地下鉄のホームで、ノリノリなパフォーマンス麻雀が展開するぞ。高得点を出して勝つと、ギャラリーにアピールして「クールポイント」をゲットできるのだ。

ポイント
GOOD PS2の機能を生かした美しい背景や、キャラのド派手なパフォーマンスが新鮮。純粋に麻雀だけを楽しみたい人のための「スタンダード画面」や、初心者のための「ガイド機能」があるのもよい。思考時間が短く、5段階の難易度、細かいルール設定など、あらゆる要素が詰め込まれている。初心者から上級者まで、幅広いユーザーが楽しめる。
BAD キャラのセリフやパフォーマンスの種類が少ないので飽きやすい。

CHECK

PS2 RCG フレースヴェルグ

発売日 6/22

DATA ■ガスト ■¥6,800 ■MC2 (282KB)

ゲーム内容
近未来を舞台にした、戦闘機によるRCG。決まったコースはなく、そのかわりに、パワーバンドというエネルギー供給帯が用意されている。この近くを飛行することで、マシン本来の性能を引き出すことができるのだ。また、レース中は武器を使用してライバルを妨害することができるぞ。

ポイント
GOOD 戦闘機によるレースなので、急上昇や下降など「高さ」の概念が導入された空間の中で遊べるのが楽しい。武器やターボアイテムの存在が、レースの腕だけではない駆け引きを生み出している。
BAD PS2のソフトなのに、背景の流れ方がぎこちないため、戦闘機ならではのスピード感が表現されていない。またパワーバンドから長時間外れていると失速してしまうので、完全に自由に飛行できるわけではないのが残念。

CHECK

PS2 ETC ロックンメガステージ

発売日 6/22

DATA ■ジャレコ■¥8,800 ■MC2 (40KB) (紹介記事はP.138)

ゲーム内容
アーケードで好評稼動中の、「ロックン」シリーズのPS2版がいよいよ登場。有名J−POPのリズムに合わせてボタンを押し、曲に混ざっているノイズを消して、ステージクリアを目指そう。同梱のコントローラを使えばアーケード同様、ドラムパートを足を使ってプレイできるぞ。

ポイント
GOOD 収録されている曲は、大ヒットしたJ−POPばかり。難易度に関しても、初心者用のトレーニングモードがあるなど親切だ。複数のパートを同時にプレイする新モードは、アーケード版をやりこんだ上級者でも、新たな楽しみ方ができるのがうれしい。
BAD 収録されている曲の歌い手が、原曲とは違うので、違和感を感じることがある。1画面=1小節ではないことが、リズムを取りにくくしてしまっている。

CHECK

PS AVG オズの魔法使い〜Another World〜 ルングルング

発売日 6/15

DATA ■アフェクト ■¥3,000■MC (1ブロック) (紹介記事はP.74)

ゲーム内容
童話「オズの魔法使い」を題材にしたAVG。プレイヤーはヒロインの少女ドロシーとなってオズの国を探索する。探索中に素材を入手すれば、それを組み合わせて自由にアイテムを合成することが可能。合成したアイテムを駆使して、発生するさまざまなイベントを解決していくことになる。

ポイント
GOOD 素材を集めてアイテムを作り出すシステムは単純だが中毒性があり、アイテムを集める楽しみを味わえる。登場するキャラはどれもかわいく、女の子でも気軽にプレイできる。ゲーム中には、釣りやSTGなど、ミニゲームが挿入され、サブイベントも用意されているので、プレイヤーを飽きさせない。
BAD マップ切り替え時の読み込み時間が少し長い。お使いの要素が強く、壮大な物語が好きな人には向かない。

CHECK

PS AVG サラリーマン金太郎 The Game

発売日 6/22

DATA ■バンダイ ■¥3,800 ■MC (2ブロック)

ゲーム内容
人気コミック「サラリーマン金太郎」がAVGになった。制限時間つきの選択肢を選ぶことでアツいストーリーが展開していく。制限時間をオーバーしたり、男らしくない選択をすると評価が下がってしまうが、ゲームオーバーがないので誰でも楽しめる。原作にはない、幻のストーリーもある。

ポイント
GOOD 原作を読んでいなくても、激動の展開が気になって、先に進めたくなるストーリーの魅力がある。アニメ調ではない、コミックの原画を生かしたグラフィックには新鮮さを感じる。原作コミックス21巻分のストーリーが収録されていて、この値段はファンならお買い得。
BAD ストーリーへの干渉度が低い。ミニゲームの種類も少なく、簡単なためにゲーム性が単調。フルボイスがアツ過ぎて、思わずとばしてしまうことも。

CHECK

CHECKマークの見方

登場する女の子がかわいい。胸キュンな作品。

グラフィックがきれい。見ていて楽しい。

キャラクターが魅力的。共感できる点がある。

システムが個性的。新しい発見がある。

戦闘が楽しい。戦うのが快適。

PS RPG エルダーゲート

発売日 6/22

DATA
■コナミ
■オープン価格■MC（2ブロック）
（紹介記事はP.18〜）

ゲーム内容
プレイするたびに世界が作り変えられる、斬新なＲＰＧ。ゲームは、精霊世界と「ゲート」と呼ばれる場所を、何度も行き来しながら進行していく。精霊世界は、訪れるたびにワールドマップのみならずダンジョン、シナリオまでもが変化。音楽ＣＤを読み込んで、世界を作ることも可能。

ポイント
GOOD プレイするたびに完全に世界が変わるので、いつでも新鮮な気持ちでプレイできる。クエスト１つ１つが短いので、手軽に遊べるのがいい。
BAD 発生するイベントがどれも似たようなものばかりで、ゲームが単調。一度ゲートに戻るとプレイヤーはレベル１に戻るが、敵は強いままなのは問題。戦闘中、間違えてコマンドを選択してもキャンセルできないのはツライ。グラフィックも地味で、戦闘は迫力に欠ける。

CHECK

PS SPG Jリーグ実況ウイニングイレブン2000

発売日 6/29

DATA
■コナミ
■オープン価格■MC（2ブロック）
（紹介記事はP.130〜、P.95〜）

ゲーム内容
名作『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン４』の流れをくむ本格派サッカーゲーム。最新データをもとにＪ１とＪ２、計27のクラブの選手が実名で登場する。相手の危険なスライディングなとを受けるとケガをしてしまうなどの新要素も導入された。ケガをしないという設定も可能だ。

ポイント
GOOD ゲームシステムの完成度が高く、実際のサッカーで見られるほとんどのプレイをプレイヤーのテクニックで再現できる。選手やボールの動きもとてもリアル。各選手のポジションや攻撃意識などを細かく設定できるため、監督感覚で理想のチームを作ることも可能。
BAD 高度なプレイをするには８つのボタンを使いこなす必要があるのに、チュートリアル要素がない。敵ＣＯＭが賢く、初級者はゴールを決めにくい。

CHECK

Jリーグ実況ウイニングイレブン2000は6/29の発売に変更されましたが、今号の掲載になります

PS AVG ぼくのなつやすみ

発売日 6/22

DATA
■SCE
■￥5,800■MC（1ブロック）
（紹介記事はP.72〜）

ゲーム内容
夏休みの１カ月間、田舎にあるおじさんの家で過ごすことになった小学３年生のボク。プレイヤーは、このボクとなって、田舎での生活を楽しむことになる。昆虫採集や魚つり、凧あげなど、何をして過ごすかはプレイヤーの自由。31日間の過ごし方によって、エンディングが変化するぞ。

ポイント
GOOD 田舎の夏を思い出させてくれるイベントが、とにかく盛りだくさん。１度のプレイだけでは遊びつくせないぐらい。また、自由度が高く、何をやってもいい（何もしなくてもいい）というシステムのおかげでのびのびとプレイできるのが気持ちいい。ほとんど◎ボタンだけ操作できてしまうのも快適。
BAD 自由度が高い反面、なにをして良いのか、わからなくなることがある。田舎が嫌いな人にも向かない(?)。

CHECK

PS ETC PUNCH THE MONKEY!

ルパン三世 パンチ・ザ・モンキー！ゲームエディション

発売日 6/22

DATA
■バンダイ
■￥5,800
■MC（1ブロック）

ゲーム内容
「ルパン三世」のテーマ曲をクラブ系サウンドでアレンジした「パンチ・ザ・モンキー！」の曲がリズムゲームで登場。基本ルールは、画面の左右から流れてくるターゲットが、中央のガンサイトに重なったときに対応するボタンを押すというシンプルなもの。初心者でも簡単に楽しめるのだ。

ポイント
GOOD 収録曲は「パチモン１」「２」の人気曲から抜粋。さらに、ゲームと同時リリースの「３」の最新曲も収録している。画面中央のビジュアル映像は、今作のために編集されたもので「パチモン」のサウンドと見事にシンクロしている。ミニゲームでムービーを入手すればビデオクリップとしても楽しめる。
BAD ムービーをビデオクリップとして楽しむときにフル画面にできない。ムービー編集がよくできているだけに残念。

CHECK

PS TBL 大江戸風水因果律 花火2

発売日 6/22

DATA
■魔法
■￥5,800
■MC（1ブロック）

ゲーム内容
江戸の町を舞台に、火や水などの「五行の気力」をためながら、将門の怨霊と戦うボードゲーム。各マスにとりついた将門の怨霊を攻撃するたびに得点が入り、最も得点の高いプレイヤーの勝利となる。ストーリーを楽しむ「伝説編」や、最大４人で遊べる「勝負編」など、３つのモードが用意されている。

ポイント
GOOD 紙芝居っぽいキャラの動きや、歌舞伎風のノリなど、独特の世界観がユニーク。ボードゲームにパズル的な要素を組み込むなどのシステムが斬新。ヘルプ機能があるので遊びやすい。
BAD 突発的なイベントがなく、ゲームの流れがパターン化しているので、多人数で遊んでもイマイチ盛り上がりに欠ける。画面に表示される情報が細かいので、慣れるまではわかりにくい。攻撃シーンが全キャラ同じなのがタイクツ。

CHECK

PS SPG キラーバス

発売日・内容 6/15
遺伝子操作によって生まれた、超巨大バスを狙う釣りゲーム。

DATA
■魔法 東京
■￥5,800
■MC（1ブロック）

ポイント
GOOD バスとの激しいファイトは迫力満点だ。トレーニングではルアーの上手な動かし方をていねいに教えてくれるぞ。
BAD バスの動きが激しすぎて、ファイト中にバスが画面外に出てしまう。

CHECK

PS SPG 四季折り折りのバス釣り

発売日・内容 6/15
情緒あふれる日本の四季を味わいつつ手軽に楽しめる釣りゲーム。

DATA
■ヴィジット
■￥1,980
■MC（1ブロック）

ポイント
GOOD 季節によって釣れる場所や時間帯が変化するので長く遊べる。リトリーブやファイト画面も本格的。
BAD トーナメントや魚の鑑賞モードなどのプラスアルファの要素がない。

CHECK

PS TBL ぎゅわんぶらあ自己中心派 〜イッパツ勝負！〜

発売日・内容 6/22
コミックスでおなじみのキャラが登場する４人打ち麻雀ゲーム。

DATA
■ゲームアーツ
■￥1,980

ポイント
GOOD 登場する53人のキャラがどれも個性的で、対局中のセリフやアクションだけでも楽しめる。テンポも良い。
BAD ストーリーモードやルール設定がついていないのがモノ足りない。

CHECK

PS PZG カラフルロジック

発売日・内容 6/22
数字をヒントにマス目を埋め、絵を完成させるロジックパズル。

DATA
■アルトロン
■￥1,800
■MC（1ブロック）

ポイント
GOOD 低価格ながら、カラーロジックを遊ぶことができる。問題数も250問と十分なボリュームになっている。
BAD 上級の問題では、画面がスクロールするので、全体が把握しづらい。

CHECK

PS ETC ザ・心理ゲーム7

発売日・内容 6/22
簡単な設問に答えて自分の潜在意識が診断できるゲーム。

DATA
■ヴィジット
■￥1,500

ポイント
GOOD 簡単な操作で気軽に５種類の心理分析ができる点はイイ。とくに２人プレイで相性診断もできるのはうれしい。
BAD 診断結果の種類が少なすぎて、くり返しプレイでは物足りなく感じる。

CHECK

PS SLG パチスロ帝王6 〜カンフーレディ・バンバン・プレリュード2〜

発売日・内容 6/22
「カンフー・レディ」「BANGBANG」「プレリュード２」を搭載。

DATA
■メディアエンターテイメント
■￥5,800
■MC（1ブロック）、MC（3ブロック）

ポイント
GOOD Ｒ１ボタンだけで３枚掛け、回転、順押しができ、操作性は良好。搭載機は現役で稼働中のものが多いのも◎。
BAD Ｒ１ボタンの順押しを、挟み撃ちと切り替えられたらもっとよかった。

CHECK

安い。コストパフォーマンスが高くお得。

ストーリーがいい。世界観がいい。

とにかく楽しくてハマりまくれる作品。

つい聞きほれるほど、音楽や効果音がいい。

原作があって、ファンにはたまらない作品。

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容／ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●応募規定／
【長編】＝400字詰め原稿用紙250～350枚。縦書き。
【短編】＝400字詰め原稿用紙40～80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可。1P=40文字×30行で印刷すること)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●応募資格＝不問。

●選考方法／
◆2001年4月10日の締め切り後、1次と2次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
◆2001年8月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略) ◆安田均(作家)／◆深沢美潮(作家)
◆広井王子(作家)／◆松本悟(サンライズアニメプロデューサー)／◆佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

●募集内容／ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。

●応募規定／B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
☆応募作品には、別紙にセットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を読んで応募をしたのかを明記して添付すること。
☆作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●応募資格＝不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●選考方法／
◆2001年4月10日の締め切り後、1次選考を行い、最終候補を選出する。
◆2001年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略) ◆天野喜孝(イラストレーター)
◆出渕 裕(メカデザイナー、イラストレーター)
◆衣谷 遊(漫画家)
◆鈴木一智(電撃文庫編集長)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●募集内容／ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●応募規定／
◆ストーリーコミックは4P以上を1本以上
◆ギャグ・コメディなどのショートコミックは4P以上を2本以上
◆4コマなどのコマコミックは6本以上
◆原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ
◆B4サイズの画用紙かケント紙を使用すること。カラー原稿も可。ただし薄墨は不可。
◆デジタル原稿も可。ただし、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
◆作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。

270mm
300~365mm
180mm
230~260mm

●応募資格＝不問。

●選考方法 2001年7月末の最終選考に向けて、2回の予選を行う。予選のスケジュールは以下の通り。
◆第1回締め切り――――2000年10月10日
［通過者発表、大王1月号〈12/18発売〉 ガオ！2月号〈12/27発売〉］
◆最終締め切り――――2001年4月10日
［通過者発表、ガオ！8月号〈6/27発売〉 大王8月号〈7/18発売〉］
◆2001年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略) ◆永井 豪(漫画家)
◆うたたねひろゆき(漫画家)
◆吉富昭仁(漫画家)
◆横澤 隆(月刊電撃コミックガオ！編集長)
◆梅沢 淳(月刊コミック電撃大王編集長)

●特典／各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。

応募の掟

●あて先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
㈱メディアワークス『第8回 電撃ゲーム大賞○○○部門』係

●最終締め切り
2001年4月10日(当日消印有効)

●発表 2001年8月中旬より、以下の媒体にて発表する予定です
◆「電撃」の各誌上 『電撃NINTENDO 64』『電撃HOBBY MAGAZINE』『月刊電撃コミックガオ！』『電撃G'sマガジン』『電撃PlayStation』『電撃Dreamcast』『電撃王』『電撃Animation magazine』『電撃hp』『コミック電撃大王』
◆メディアワークスのホームページ上 http://www.mediaworks.co.jp/
◆ラジオ 「電撃大賞」(文化放送、ラジオ大阪)

※複数応募可。ただし、1作品ずつ(イラスト大賞は1セット)別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。
※営利を目的とせず運営される個人のウエブサイトや同人誌等での作品掲載は、未発表とみなし応募を受け付けます。(掲載したサイト名または同人誌名を明記のこと。)

Illustration/Kunihiko Tanaka

◆主催：株式会社メディアワークス

NEXT ISSUE 次号予告

電撃PlayStation

Vol.148 6.23(金)発売！

まんが●岩瀬さとみ

発売直前！『FFIX』特集!!

次号148号は、発売直前の『FFIX』を巻頭大特集!! 大好評の電撃ロボット特集は、完璧攻略『スパロボα』、最新情報『AC2』『RING of RED』など。もちろん『ペルソナ2 罰』『パワプロ7』の徹底攻略ほか、『ドラクエVII』『スキャンダル』の最新情報も！

ときめきメモリアル2 Substories／ラグナキュール レジェンド／オールスター・プロレスリング／トゥームレイダー4／エルダーゲート／魔術士オーフェン／真・三國無双／アコンカグア／ブレス オブ ファイアIV／TVDJ／悠久組曲／ライゼリート ほか

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStationD は毎月第3金曜日発売

D33 Vol.147 6.16(金)発売！

次号D33は、『FFIX』『ペルソナ2 罰』などビッグタイトルのムービー3本、『アコンカグア』『沈黙の艦隊』『ビシバシスペシャル3』『ブレンド×ブランド』など体験版6本、『真・三國無双』の映像も収録!!

LETTERS おたよりのあて先

〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。

電撃PlayStation Vol.146

2000年6月23日 発行 第6巻 第16号 通巻142号

発行人―――塚田正晃
編集人―――渡部雅人
発行所―――メディアワークス
〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
編集 03-5281-5222
広告 03-5281-5205
発売元―――角川書店
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
営業 03-3238-8605
印刷・製本―――図書印刷
写植―――オノ・エーワン
DTP―――ローヤル企画
東海創芸

COVER

ジャイアントロボ
原画：山下明彦
CGワークス：小林誠
イラスト制作：
(株)フェニックス・エンタテインメント
C光プロ／アミューズビデオ／アトランティス
カバーデザイン…グァバモリオカ
ロゴデザイン……デザインクレスト（朝倉哲也）

STAFF

編集長…………渡部雅人
副編集長・・・・佐藤晴美、倉西誠一
デスク…………千木良慎二、羽岡義晴、高橋耀
編集……………秋山力矢、澄本慎司、本多昇、渡辺諭、小倉力、高橋里歌、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平、田中雅邦、田中和也、松本亮
ライター ‥・・・本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、野村一真、高橋章輔、寺井涼、大野英士、荻野晴也、清水豊、田中一行、平出武志、田中雅登、佐藤智也、佐々木麻里菜、木下勝
アシスタント……飯塚幸正、三輪邦宏、古川朋久、木嶋淳
デザイナー ……斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子、リーフ、バナナグローブ スタジオ
写真……………林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、真下裕、井上憲司、外崎久雄、ENTANIYA

RECOMMEND

電撃ゲーム文庫

エターナルリング

著●竹内 誠 イラスト●RURU 定価：630円(+税)

竜と魔物が棲む孤島「不帰の島」。その地に伝わる伝説の謎と複雑に絡み合う主人公カインの過去。すべての謎が明かされたとき、伝説の秘宝「エターナルリング」が覚醒する。

6.24(土) 発売！

AD INDEX 広告索引

D33は『FF Ⅸ』でガンガン行っちゃうよ号

6月16日:増刊DPS-D33(Vol.147)

■体験版:ACONCAGUA:沈黙の艦隊:RCでGO!:ビシバシスペシャル3~ステップチャンプ~:ブレンド×ブランド(おでかけ合成RPG):ガイアマスター 神々のボードゲーム
■ムービー:ペルソナ2 罰:ぼくのなつやすみ
■電撃ミュージアム:テイルズ オブ エターニア:シスター・プリンセス
■PS2 今月の特選映像:真・三國無双
■FINAL FANTASY Ⅸ 特集:CHARACTERS:SPECIAL TALK:FF MOVIE

6月23日:本誌DPS Vol.148

というわけで夏も近づいて参りました! そこで増刊Dでは! この夏一番の話題、『FF Ⅸ』なんて超大作を取り上げちゃおうかなぁ……と思っております。付録CD-ROMも併せて様々な企画満載! こりゃもう買うしか! っていうか、買わないとイロイロと不都合が起こっちゃう! とか……そんな感じでしょう。感じじゃないですか? ということで、本屋にGO! キャッシュでBUY!

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格などに変更があったものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
1	8日	必殺パチンコステーション9 牛若とレミ	サンソフト	¥4900	SLG	
2	15日	オズの魔法使い～Another World～ ルンルンクルン	アフェクト	¥3000	AVG	74・185・186
3	15日	四季折り折りのバス釣り	ヴィジット	¥[illegible]	SPG	187
4	15日	キャラバス	[illegible]	¥5800	SPG	185・187
5	22日	カラフル ロジック	アルトロン	¥1800	PZG	187
6	22日	ザ・心理ゲーム7	ヴィジット	¥1500	ETC	187
7	22日	ぎゅわんぶらあ自己中心派～イッパツ勝負!～	ゲームアーツ	¥1980	TBL	187
8	22日	エルダーゲート	コナミ	オープン	RPG	18・185・187
9	22日	ぼくのなつやすみ	SCE	¥5800	AVG	72・184・187
10	22日	Gダライアス(TAITO 2000シリーズ)	タイトー	¥2000	STG	
11	22日	プチカラット(TAITO 2000シリーズ)	タイトー	¥2000	PZG	
12	22日	サラリーマン金太郎 The Game	バンダイ	¥3800	AVG	186
13	22日	[illegible]	バンダイ	¥5800	ETC	185・187
14	22日	大江戸風水因果律 花火2	魔法	¥5800	TBL	187
15	22日	[illegible]	メディアエンターテイメント	¥5800	SLG	187
16	29日	アイディアファクトリーコレクション [illegible]2	アイディアファクトリー	¥2800	SLG	
17	29日	アイディアファクトリーコレクション モンスターコンプリート[illegible]	アイディアファクトリー	¥2800	RPG	
18	29日	スラップ ハッピー リズム バスターズ	アスク	¥4800	FTG	126
19	29日	ペルソナ2 罰	アトラス	¥6800	RPG	30
20	29日	ペルソナ2 罰(デラックス版)	アトラス	¥9800	RPG	30
21	29日	小さな王国エルトリア	ケイエスエス	¥4800予定	SLG	139
22	29日	ヴァンダルハーツII～天上の門～ コナミ ザ ベスト	コナミ	オープン	S・RPG	
23	29日	Jリーグ 実況ウイニングイレブン2000	コナミ	オープン	SPG	95・134・185・187
24	29日	ビシバシスペシャル3～ステップチャンプ～	コナミ	オープン	ETC	128
25	29日	Wu-Tang(ウータン)	サクセス	¥4800	FTG	
26	29日	SuperLite1500シリーズ おえかきパズル3	サクセス	¥1500	PZG	
27	29日	SuperLite1500シリーズ クイズマスター YELLOW	サクセス	¥1500	ETC	
28	29日	SuperLite1500シリーズ クイズマスター BLUE	サクセス	¥1500	ETC	
29	29日	SuperLite1500シリーズ クイズマスター RED	サクセス	¥1500	ETC	
30	29日	SuperLite1500シリーズ 数独3	サクセス	¥1500	PZG	
31	29日	SuperLite1500シリーズ DEEP FREEZE	サクセス	¥1500	STG	
32	29日	必殺パチンコステーションnow4 [illegible]	サンソフト	¥2800	SLG	
33	29日	MACROSS PLUS -GAME EDITION-	翔泳社 タカラ	¥6800	STG	
34	29日	スクウェアミレニアムコレクション サガ フロンティア	スクウェア	¥3800	RPG	
35	29日	スクウェアミレニアムコレクション サガ フロンティア2	スクウェア	¥3800	RPG	
36	29日	スクウェアミレニアムコレクション [illegible]	スクウェア	¥3800	S・RPG	
37	29日	スクウェアミレニアムコレクション BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	¥3800	A・RPG	
38	29日	裏技麻雀～これって天和ってやつかい～	スパイク	¥4800	TBL	
39	29日	ブレント×ブランド(おでかけ合成RPG)	トンキンハウス	¥5800	RPG	39
40	29日	ミスタードリラー	ナムコ	¥4800	PZG	136
41	29日	Major Waveシリーズ EGG	ハムスター	¥1500	TBL	
42	29日	Major Waveシリーズ ラブ ゲーム わいわいテニス	ハムスター	¥1500	SPG	
43	29日	Major Waveシリーズ [illegible]	ハムスター	¥1500	SLG	
44	29日	機動戦士ガンダム ギレンの野望 [illegible]	バンダイ	¥2800	SLG	
45	29日	聖界大戦 [illegible]	バンダイ	¥5800	A・RPG	
46	29日	作曲するんだもん ダンスリミックス編	ビング	¥3200	ETC	
47	29日	どこでもハムスター2(ちゅ～)	ベック	¥3800	SLG	
48	6月下旬	ポケットデジモンワールド	バンダイ	¥2800	RPG	
49	6月	ケータイ エディ	インクリメントP	¥5800	ETC	
50	6月	釣道～渓流・湖編～ ベスト版	OZクラブ	¥2800	SLG	
51	6月	[illegible]	OZクラブ	¥2800	SLG	
52	6月	[illegible]	ココナッツジャパンエンターテインメント	¥1500	SPG	
53	6月	[illegible]	ココナッツジャパンエンターテインメント	¥1500	SPG	
54	6月	SIMPLE1500シリーズ Vol.21 THE野球	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	
55	6月	日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真 徹萬(廉価版)	ナグザット	¥2800	TBL	

●7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
56	6日	ARTDINK BEST CHOICE ラグナキュール	アートディンク	¥2800	RPG	
57	6日	ラグナキュール レジェンド	アートディンク	¥4800	RPG	38
58	6日	鈴木爆発	エニックス	¥5800	AVG	140
59	6日	[illegible] KOEI The Best	コーエー	¥2800	RPG	
60	6日	維新の嵐 疾風龍馬伝 KOEI The Best	コーエー	¥2800	S・RPG	
61	6日	[illegible]	コナミ	オープン	ACT	
62	6日	Value 1500 麻雀ステーションMAZIN 麻神	サンソフト	¥1500	TBL	
63	6日	ブラスターマスター	サンソフト	¥5800	STG	
64	6日	スパイクフェイブァリー=002 コリン・マクレー ザ ラリー	スパイク	¥2800	RCG	
65	6日	RCでGO!	タイトー	¥5800	SLG	
66	6日	ベストプライス Cat the Ripper～13人目の探偵士	トンキンハウス	¥2500	AVG	
67	6日	ベストプライス 鋼仁戦記	トンキンハウス	¥2500	S・RPG	
68	6日	ベストプライス 伸縮対戦It's aのに～!	トンキンハウス	¥2500	PZG	
69	6日	むし太郎	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥4800	ACT	
70	6日	お水の花道	ポニーキャニオン	¥6800	SLG	
71	6日	わいわい雀荘セット(わいわい雀荘+コントローラ)	ホリ	¥6500	TBL	173
72	6日	バーストリック ウェイクボーディング	メトロ	¥4800	SPG	
73	7日	FINAL FANTASY IX (ファイナルファンタジーIX)	スクウェア	¥7800	RPG	
74	13日	アーモリンズ	アクレイムジャパン	¥2000	STG	
75	13日	～東京魔人学園伝奇～[illegible]	アスミック・エース エンタテインメント	¥4800	S・RPG	
76	13日	稲川淳二 真夜中のタクシー	[illegible]	¥[illegible]	AVG	
77	13日	がんばれ!ニッポン!オリンピック2000	コナミ	オープン	SPG	
78	13日	日本相撲協会公認 日本大相撲	コナミ	オープン	SLG	135
79	13日	[illegible]	コナミ	オープン	ETC	
80	13日	CINEMA英会話～愛の果てに～	サクセス	¥3800	ETC	
81	13日	CINEMA英会話～風か丘～	サクセス	¥3800	ETC	
82	13日	CINEMA英会話～インターセプター～	サクセス	¥3800	ETC	
83	13日	CINEMA英会話～ゾンビ～	サクセス	¥3800	ETC	
84	13日	CINEMA英会話～天国に行けないパパ～	サクセス	¥3800	ETC	
85	13日	CINEMA英会話～ボーイズ ライフ～	サクセス	¥3800	ETC	
86	13日	Monkey Magic(モンキーマジック)	サンソフト	¥4800	ACT	
87	13日	SIMPLE1500シリーズ Vol.29 THE つり	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	
88	13日	[illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	AVG	
89	13日	[illegible]	メディアエンターテイメント	¥2800	SLG	
90	19日	パチスロ アルゼ王国3	アルゼ	¥5800予定	SLG	
91	19日	太閤立志伝III KOEI The Best	コーエー	¥2800	S・RPG	
92	19日	[illegible]	コーエー	¥2800	SLG	
93	19日	ギターフリークス(コナミ ザ ベスト)	コナミ	オープン	ETC	
94	19日	実況パワフルプロ野球2000開幕版	コナミ	オープン	SPG	
95	19日	SuperLite1500シリーズ The Tetris	サクセス	¥1500	PZG	
96	19日	SuperLite1500シリーズ デザエモンKids	サクセス	¥1500	STG	
97	19日	SuperLite1500シリーズ メモリーズオフ	サクセス	¥1500	SLG	
98	19日	SuperLite1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500	AVG	
99	19日	必殺パチスロステーション4 [illegible]	サンソフト	¥4800	SLG	
100	19日	必殺パチンコステーションnow5 [illegible]	サンソフト	¥3800	SLG	
101	20日	SNKベストコレクション [illegible]	SNK	¥2800	FTG	
102	[illegible]	[illegible]	アイディアファクトリー	¥[illegible]	RPG	40
103	27日	マル安シリーズ⑤レシプロヒート5000	エクシング エンタテイメント	¥1980	RCG	
104	27日	[illegible] The Maestromusic [illegible]	グローバル A エンタテインメント	¥4800	ETC	
105	27日	[illegible] The Maestromusic [illegible]	グローバル A エンタテインメント	¥7800	ETC	
106	27日	ハイパーバリュー2800 ハイパーパチンコ	コナミ	オープン	SLG	
107	27日	beatmania featuring DREAMS COME TRUE	コナミ	オープン	ETC	
108	27日	beatmania BEST HITS	コナミ	オープン	ETC	134
109	27日	ポップンミュージック アニメーションメロディ	コナミ	オープン	ETC	
110	27日	プリンセスメーカーGO! GO! プリンセス(廉価版)	J ウイング	¥2800	TBL	
111	27日	バロックシンドローム	スティング	¥3800	AVG	137
112	27日	トワイライトシンドローム～再会～	スパイク	¥5800	AVG	
113	27日	SIMPLE1500実用シリーズ [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	ETC	
114	27日	SIMPLE1500実用シリーズ Vol.2 [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	ETC	
115	27日	SIMPLE1500実用シリーズ Vol.3 [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	ETC	
116	27日	SIMPLE1500実用シリーズ Vol.4 [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	ETC	
117	27日	Major Waveシリーズ Acid	ハムスター	¥1500	ACT	
118	27日	Major Waveシリーズ [illegible] GTO	ハムスター	¥1500	ACT	
119	27日	PANDORAMAX SERIES Vol.4 [illegible]	パンドラボックス	¥1980	AVG	
120	27日	BLACKJACK VS [illegible]	ポニーキャニオン	¥4800	ETC	
121	27日	ハッピィサルベージ	メディアワークス	¥5800	AVG	
122	7月	日本プロ麻雀連盟公認 [illegible] 入門編(廉価版)	ナグザット	¥2800予定	TBL	
123	7月	パーラー・プロ・ジュニア コレクション	日本テレネット	¥[illegible]	SLG	
124	7月	Major Waveシリーズ SWING	ハムスター	¥1500	PZG	
125	7月下旬	デジモンワールド2	バンダイ	¥5800	RPG	141
126	7月	スーパーバスフィッシング普及版	メディアリング	¥1500	SPG	
127	7月	City Bravo!～ビジネス編～	アルトロン	¥5800	SLG	
128	7月	[illegible]	ホリ	¥7800	SPG	173
129	7月	[illegible]	メディアエンターテイメント	¥3980	SLG	

●8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
130	3日	[illegible]	[illegible]	¥2800	SLG	
131	3日	ベストプライス Juggernaut～戦慄の扉	トンキンハウス	¥2500	AVG	
132	3日	ベストプライス黄昏のオード	トンキンハウス	¥2500	RPG	

ジャンルの表記
ACT●アクション FTG●対戦格闘 STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング
RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー A・AVG●アクション・アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
133	3日	プレイで覚える英熟語 でるでる750	ナガセ	¥2800／ETC	
134	3日	ロジック麻雀 創龍 四人打ち・三人打ち	日本一ソフトウェア	¥1500／TBL	
135	3日	[illegible]	[illegible]	[illegible] SLG	141
136	3日	KENKIいっぽつ ショベルマスターになろう	ファノコミュニケーションズ	¥2500 SLG	
137	3日	STREET BOADERS 2	マイクロキャビン	¥5800／ACT	
138	3日	エキサイティングプロレス	ユークス	¥5800／SPG	
139	10日	0からの将棋「将棋幼稚園あゆみ組R」	アフェクト	¥1500／TBL	
140	10日	着信メロディだもん GOLD	ピング	¥2480 ETC	
141	10日	どつぼちゃん	ユニバース開発	¥4800 ETC	141
142	17日	SuperLite1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500／SLG	
143	17日	SuperLite1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500 SPG	
144	17日	SuperLite1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500／SPG	
145	17日	SuperLite1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500／SPG	
146	24日	[illegible]	[illegible]	[illegible] AVG	
147	24日	[illegible]	コナミ	オープン／SPG	
148	24日	[illegible]ポケット大作戦 Best ウイング	J・ウイング	¥2800／PZG	
149	24日	悠久組曲～All Star Project～	メディアワークス	未定／AVG	
150	25日	バーチャパチスロ7	マップジャパン	¥4800 SLG	
151	26日	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス	¥7800／RPG	26
152	31日	マル安シリーズ⑥ミスティックドラグーン	エクシング エンタテイメント	¥1980／RPG	
153	31日	[illegible]	サクセス	¥2800／ETC	
154	31日	[illegible]	サクセス	¥2800／ETC	
155	31日	[illegible]	サクセス	¥2800 ETC	
156	31日	[illegible]	サクセス	¥2800／ETC	
157	31日	[illegible]	サクセス	¥2800／ETC	
158	31日	[illegible]	サクセス	¥2800／ETC	
159	8月上旬	人魚の烙印	NECインターチャネル	未定 RPG	
160	8月	[illegible]	[illegible]	[illegible] PZG	
161	8月	FAVORITE DEAR 純白の預言者	NECインターチャネル	¥5800／SLG	
162	8月	[illegible]	[illegible]	¥5800 SPG	
163	8月	電光石火 ミクロランナー	スパイク	¥5800 RCG	
164	8月	SIMPLE1500シリーズVol.32 THE ボウリング	D3パブリッシャー	¥1500 SPG	
165	8月	SIMPLE1500シリーズVol.33 THE 卓球	D3パブリッシャー	¥1500／SPG	
166	8月	SIMPLE1500シリーズVol.34 THE クイズ番組	D3パブリッシャー	¥1500／ETC	
167	8月	SIMPLE1500シリーズVol.35 THE シューティング	D3パブリッシャー	¥1500 STG	
168	8月	[illegible]	D3パブリッシャー	¥1500 SLG	
169	8月	HEIWA Parlor! PRO いなかっぺ大将スペシャル	日本テレネット	¥5200／SLG	141

●夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
170	夏	ノンノンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	¥6800予定 AVG	
171	夏	RPGツクール4	エンターブレイン	¥6800／ETC	
172	夏	トゥームレイダー4 ラスト レベレーション	カプコン	¥5800／A・AVG	
173	夏	沈黙の艦隊	講談社	¥5800予定 S・RPG	
174	夏	[illegible]	[illegible]	[illegible] ETC	
175	夏	タツノコファイト	タカラ	¥5800／ACT	
176	夏	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定 AVG	
177	夏	SDガンダムGGENERATION-F	バンダイ	¥7800予定／SLG	
178	夏	名探偵コナン 3人の名推理(仮)	バンダイ	¥5800予定 AVG	
179	夏	青の6号 Antarctica	バンダイビジュアル	¥6800／SLG	
180	夏	HOSHIGAMI(ほしかみ) 沈みゆく蒼き大地	マックスファイブ	¥4800予定 S・RPG	

●9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
181	21日	幻想水滸外伝Vol.1 ハルモニアの剣士	コナミ	未定 AVG	12
182	28日	SuperLite1500シリーズアサルトシューター	サクセス	¥1500 ACT	
183	28日	SuperLite1500シリーズ クロスワード2	サクセス	¥1500／PZG	
184	28日	SuperLite1500シリーズ下天の夢信長秘録	サクセス	¥1500／ETC	
185	28日	SuperLite1500シリーズ ナンクロ3	サクセス	¥1500 PZG	
186	28日	SuperLite1500シリーズBURN OUT	サクセス	¥1500／RCG	
187	28日	SuperLite1500シリーズモンキーヒーロー	サクセス	¥1500／RPG	
188	28日	キミにSteady	シーディーブロス	¥5800／SLG	
189	9月上旬	ディオラムス	ボノス	未定／TBL	139
190	秋	高2→将軍	アスク・ジズミックス	¥4800 AVG	
191	9月	BLACK／MATRIX+	NECインターチャネル	未定／S・RPG	
192	9月	DINO CRISIS2	カプコン	未定／AVG	
193	9月	[illegible]	カルチャーブレーン	¥4800 SLG	
194	9月	コリン・マクレー ザ・ラリー2	スパイク	未定／RCG	
195	9月	WTC	スパイク	未定／RCG	
196	9月	PANDORA MAX SERIES Vol.5 ごちゃちる	パンドラボックス	¥1980 AVG	
197	9月	PANDORA MAX SERIES Vol.5 ごちゃちる 限定版	パンドラボックス	未定／AVG	
198	9月	爆流	フジミック	¥5800 SPG	139
199	9月	パカパカパッションスペシャル	プロデュース	未定／ETC	

●10月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
200	10月	PS-ZOIDS	トミー	¥5800予定／SLG	
201	10月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 リストラの朝	パンドラボックス	¥1980／AVG	
202	秋	カートンくん	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800予定 PZG	
203	秋	三洋パチンコパラダイス4	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／SLG	
204	秋	OH NO! [illegible]	アスミック・エースエンタテインメント	¥4800 ACT	
205	秋	東京魔人學園外法帖	アスミック・エース エンタテインメント	未定 S・RPG	
206	秋	メタルスラッグX	SNK	¥5800／ACT	
207	秋	ブレイドアーツ 黄昏の都ルルイエ	エニックス	未定 A・AVG	141
208	秋	元祖 動物占い	カルチャーブレーン	¥2800 ETC	
209	[illegible]	[illegible]	カルチャーブレーン	¥4800予定 TBL	
210	秋	夢のつばさ	キッド	未定／AVG	
211	秋	パワーショベルに乗ろう!!	タイトー	¥5800 SLG	139
212	秋	エクスドライバー	バンダイビジュアル	未定／RCG	
213	12月	PANDORA MAX SERIES Vol.7 ONI零～復活～	パンドラボックス	¥1980 RPG	
214	2000年	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	エクシング エンタテイメント	¥6800 SLG	
215	2000年	エムブレムサーガ	エンターブレイン	未定／S・RPG	
216	2000年	音楽ツクール3	エンターブレイン	未定 ETC	
217	2000年	機動新撰組 萌えよ剣	エンターブレイン	未定 RPG	
218	2000年	PANZER FRONT bis.(仮)	エンターブレイン	未定／SLG	
219	2000年	ナイトメア・クリーチャーズII	コナミ	未定 ACT	
220	2000年	ガンホー ブレゲイド	トミー	¥6800予定 SLG	
221	2000年	カムライ―神来―	ナムコ	未定／RPG	36
222	2000年	テイルズ オブ エターニア	ナムコ	未定／RPG	34
223	2000年	蜃気楼回廊	ナノ ステージ	¥5800 AVG	
224	2000年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800 STG	
225	2000年冬	Sister Princess(シスタープリンセス)	メディアワークス	未定／AVG	
226	2001年3月	[illegible]	パンドラボックス	¥1980 RPG	
227	2000年	PANDORA MAX SERIES Vol.9 [illegible]	パンドラボックス	¥1980 AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
228	未定	ぱのぱーど	アミューズ	¥4800／TBL	
229	未定	アンガーハンター(仮)	イースリースタッフ	未定 未定	
230	未定	バッシングビート2	イースリースタッフ	未定／SPG	
231	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ACM	未定／AVG	
232	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ACM	未定 AVG	
233	未定	KNIGHTS OF GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980／S・RPG	
234	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
235	未定	メイン ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800 STG	
236	未定	サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
237	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定／AVG	
238	未定	レガシー オブ ケイン ソウル リーバー	カプコン	未定／ACT	
239	未定	～森下卓八段監修～本格対戦将棋「聖」	カルチャーブレーン	¥1980／TBL	
240	未定	ARKS1000～目指せ・究極の召還士～(仮)	クレフ インベンション	未定／AVG	
241	未定	ポップンミュージック4(仮)	コナミ	未定／ETC	
242	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
243	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定 RCG	
244	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
245	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
246	未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800 ACT	
247	未定	ルナ・ウイング -時を越えた聖戦-	翔泳社/タカラ	¥6800／S・RPG	
248	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE	未定／TBL	
249	未定	FOUR／フォー	タオ ヒューマン システムズ	¥2500予定／PZG	
250	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定 AVG	
251	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
252	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定 AVG	
253	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定 SPG	
254	未定	TALL TWINS TOWER	テクノソレイユ	未定 PZG	
255	未定	人鳥たいしんちょーる!	日本システム	未定 ETC	
256	未定	パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
257	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
258	未定	プロ野球監督になろう!	バンダイ	¥6800予定／SLG	141
259	未定	PATLABOR THE GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定／A・AVG	
260	未定	戦国夢幻	バンプレスト	未定 SLG	
261	未定	タイムボカンシリーズ ボカンGOGOGO	バンプレスト	未定／RCG	
262	未定	PARIS DK	バンプレスト	¥5800 ACT	139
263	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツ	未定／AVG	
264	未定	ぽいるあっぷ まーち	プロシード	¥5800 SLG	
265	未定	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	レイ・フォース	未定 SLG	
266	未定	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	レイ・フォース	未定／SLG	

PlayStation2

●6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
267	8日	オールスター・プロレスリング	スクウェア	¥6800 SPG	58・184・186
268	15日	ストリート麻雀トランス 麻神2	サンソフト	¥5800／TBL	185・186
269	22日	フレースヴェルグ	ガスト	¥6800／RCG	185・186
270	22日	[illegible]	[illegible]	¥880 ETC	138・185・186
271	29日	スキャンダル	SCE	¥6800 AVG	142
272	29日	TVDJ	SCE	¥5800／ETC	

●7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
273	6日	実況パワフルプロ野球7	コナミ	オープン SPG	
274	6日	実況ワールドサッカー2000	コナミ	オープン SPG	
275	7月上旬	ライゼリート～エフェメラルファンタジア～	コナミ	未定／RPG	
276	7月	[illegible]	[illegible]	¥6800予定 ETC	
277	7月下旬	ドリームオーディション(初回限定同梱版)	ジャレコ	¥10800予定 ETC	
278	7月	シルフィード ザ・ロストプラネット	カプコン/ゲームアーツ	未定／STG	
279	7月	びっくりマウス	SCE	¥4800予定 ETC	122

No.	発売日 タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
280	7月 EXビリヤード	タカラ	¥5800／TBL	

●8月発売予定のソフト

No.	発売日 タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
281	3日 GAME SELECT 5 和	悠紀エンタープライズ	¥5800 TBL	
282	8月上旬 真・三國無双	コーエー	¥6800 ACT	116
283	8月中旬 マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	未定／SPG	
284	8月下旬 マジカルスポーツ GoGoGolf	魔法	未定／SPG	
285	8月 THE MECHSMITH(メックスミス)	アイディアファクトリー	¥5800 SLG	141
286	8月 Su[illegible]	[illegible]	¥68[illegible] SPG	
287	8月 プロ麻雀 極 NEXT	アテナ	未定／TBL	
288	8月 Sorcerous Stabber ORPHEN〜魔術士オーフェン〜	角川書店／ESP	¥6800／A・RPG	
289	8月 ガングリフォン ブレイズ	カプコン/ゲームアーツ	未定／STG	124
290	8月 Velvet File-ヴェルベット ファイル-	ダズ	¥6800／SLG	

●夏以降発売予定のソフト

No.	発売日 タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
291	夏 栄冠は君に 甲子園への道	アートディンク	¥6800 SLG	132
292	夏 アメリカン・アーケード	アストロール	未定／TBL	
293	夏 アクアクア	イマジニア	未定 PZG	139
294	夏 ワイルド ワイルド レーシング	イマジニア	未定／RCG	
295	夏 XFIRE(クロスファイア)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定／A・AVG	
296	夏 がんばれ!ニッポン!オリンピック2000	コナミ	未定／SPG	
297	夏 Gセイバー	サンライズインタラクティブ	未定／STG	
298	夏 SPLASH DIVE	SCE	未定／ACT	
299	夏 UNiSON	テクモ	未定／ACT	
300	夏 アーマード・コア2	フロム ソフトウェア	¥6800 ACT	120
301	9月 RING of RED	コナミ	未定／SLG	
302	11月 鬼武者	カプコン	未定／ACT	
303	秋 アンジェリーク トロワ	コーエー	未定／SLG	
304	秋 機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	未定／SLG	
305	秋 電線(仮)	SCE	未定／ACT	
306	秋 ボクと魔王(仮)	SCE	未定／RPG	
307	秋 Roadsters Trophy 2000	タイタスジャパン	未定／RCG	
308	秋 motogp	ナムコ	未定 RCG	
309	秋 F1 Racing CHAMPIONSHIP	ユービーアイソフト	未定／RCG	
310	冬 花と太陽と雨と	アスキー	未定／A・AVG	
311	冬 マイト アンド マジック(仮)	イマジニア	未定／RPG	
312	冬 Rally Hard(仮)	イマジニア	未定／RCG	
313	冬 暴れん坊プリンセス	角川書店／ESP	¥6800 RPG	
314	冬 ダーククラウド	SCE	未定／RPG	
315	冬 ポポロクロイス物語Ⅲ(仮)	SCE	未定／RPG	
316	冬 チョロQ HG	タカラ	未定／RCG	
317	冬 1／4(ワン・フォース)	フロム・ソフトウェア	未定／RPG	
318	2000年 GUN HEARTS(仮)	アイディアファクトリー	未定／ACT	
319	2000年 THE FLINTSTONES in VIVA ROCKVEGAS(仮)	アイディアファクトリー	未定／RCG	
320	2000年 チューニングカーレースゲーム	エム・ティ・・オー	未定／SLG	
321	2000年 上海フォーエレメント	サンソフト	未定 PZG	
322	2001年春 FINAL FANTASY X(ファイナルファンタジーX)	スクウェア	未定／RPG	
323	2001年春 爆走デコトラ伝説3	スパイク	未定 RCG	
324	2001年春 マジカルスポーツ キラーパス2	魔法 東京	未定／SPG	
325	2001年夏 FINAL FANTASY XI ファイナルファンタジーXI	スクウェア	未定／RPG	
326	2001年 タイフーン(仮)	イマジニア	未定／SLG	
327	2001年 メタルギアソリッド2 SONS OF LIBERTY	コナミ	未定 ACT	
328	2001年 Robocop	タイタスジャパン	未定 ACT	

●発売日未定のソフト

No.	発売日 タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
329	未定 AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
330	未定 AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
331	未定 AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
332	未定 ベストプレープロ野球(仮)	アスキー	未定／SLG	
333	未定 サイドワインダーMAX	アスミック エース エンタテインメント	未定／STG	
334	未定 3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	未定／RCG	
335	未定 聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定／未定	
336	未定 新COOL BOARDERS(仮)	ウエップシステム	未定 SPG	
337	未定 ファイティング イリュージョン K-1グランプリ(仮)	エクシング エンタテイメント	未定／SPG	
338	未定 峠のバトル(仮)	エクセコ デベロップメント	未定／RCG	
339	未定 エキゾチカ(仮)	エニックス	未定／A・RPG	
340	未定 スターオーシャン3(仮)	エニックス	未定／RPG	
341	未定 バストアムーブ3(仮)	エニックス	未定／ETC	
342	未定 BBD2000(仮)	エニックス	未定／SLG	
343	未定 Fighting QTs(仮)	エニックス	未定／ETC	
344	未定 スノーボード・スーパークロス	エレクトロニック アーツ・スクウェア	¥6800／SPG	
345	未定 鄭問之三國誌(チェンウェンのさんごくし)	カプコン/ゲームアーツ	未定／SLG	
346	未定 バイオハザードシリーズ	カプコン	未定／A・AVG	
347	未定 マキシモ(仮)	カプコン	未定／ACT	
348	未定 クリスタルゾーン	カルチャーブレーン	¥6800／PZG	
349	未定 戦国麻雀「兵」	カルチャーブレーン	¥5800／TBL	
350	未定 ぬいペッツカフェ	カルチャーブレーン	¥6800／SLG	
351	未定 玉繭物語2(仮)	元気	未定 RPG	
352	未定 ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定 S・RPG	
353	未定 キーボードマニア	コナミ	未定／ETC	141
354	未定 Z.O.E ZONE OF THE ENDERS(仮)	コナミ	未定 A・AVG	22
355	未定 ドラムマニア2(仮)	コナミ	未定 ETC	
356	未定 ビートマニアⅡ DX 3rd style(仮)	コナミ	未定／ETC	
357	未定 ワルプルギスの昼と夜(仮)	コナミ	未定 AVG	
358	未定 1on1 Government	ジョルダン	未定／SPG	
359	未定 劇空間プロ野球	スクウェア	¥6800 SPG	
360	未定 バウンサー	スクウェア	未定／ACT	
361	未定 全日本プロレス(仮)	スパイク	未定／SPG	
362	未定 WRC(仮)	スパイク	未定／RCG	
363	未定 WSC	スパイク	未定／RCG	
364	未定 ファイヤープロレスリング(仮)	スパイク	未定 SPG	
365	未定 ライディング スピリッツ	スパイク	未定／RCG	
366	未定 ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
367	未定 井出洋介の麻雀家族2(仮)	セタ	未定／TBL	
368	未定 パーフェクトゴルフ3	セタ	未定／SPG	
369	未定 EXTERMINATION	SCE	未定／ACT	
370	未定 グランツーリスモ2000	SCE	¥5800予定／RCG	
371	未定 立体忍者活劇 天誅2(仮)	SME	未定 ACT	
372	未定 電車でGO! シリーズ最新作(仮)	タイトー	未定／SLG	
373	未定 EX億万長者ゲーム	タカラ	未定／TBL	
374	未定 EX人生ゲーム	タカラ	未定／TBL	
375	未定 EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定／TBL	
376	未定 レイクマスターズEX(仮)	ダズ	未定／SPG	
377	未定 Kunai(仮)	テクモ	未定／ACT	
378	未定 グラップラー刃牙(仮)	トミー	[illegible] FTG	
379	未定 日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝	ナグザット	未定／TBL	
380	未定 BLOODY ROAR 3(仮)	ハドソン	未定 FTG	
381	未定 BOMBERMAN 2001(仮)	ハドソン	未定／ACT	
382	未定 機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ	未定／未定	
383	未定 パイロットになろう 2(仮)	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定 SLG	
384	未定 F-1(仮)	ビデオシステム	未定／RCG	
385	未定 爆沢2(仮)	フジミック	未定 SPG	
386	未定 最強 東大将棋3(仮)	毎日コミュニケーションズ	未定／TBL	
387	未定 東大将棋 四間飛車道場(仮)	毎日コミュニケーションズ	未定 TBL	
388	未定 ワールド ネバーランド3(仮)	リバーヒルソフト	未定 SLG	
389	未定 ソウルサーフィン(仮)	璽	未定 SPG	

PlayStation Vol.146

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年6月23日発行(隔週金曜日発行)第6巻第16号通巻142号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円
本体467円

T1124604060495
©Media Works 2000　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24604-6／23

電撃PlayStation　146号　特別付録　メモリーカードシール　コピーライト表記

タイトル	コピーライト
遙かなる時空（とき）の中で	イラスト／水野十子 © 2000 KOEI Co.,Ltd.
まぼろし月夜～月夜野綺譚～	© 1999,2000 SIMS CO.,LTD／2000 KAGA TECH CO.,LTD
ガイアマスター 神々のボードゲーム	© CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
ファイナルファンタジーⅨ	© 2000 スクウェア コンピュータグラフィックスムービー：© スクウェア／スクウェアヴィジュアルワークス イメージイラストレーション：天野喜孝
どっちも・メチャメチャ ドッチメチャ！	© 2000 Sony Computer Entertainment Inc.
さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち	© 松本零士／東北新社・バンダイビジュアル © BANDAI 2000
スラップハッピーリズムバスターズ	© 2000 POLYGON MAGIC,INC. © 2000 ASK Co.,Ltd.
ウィザードリィ～DIMGUIL～	Copyright © 1998-2000 by 1259190 Ontario,Inc. All rights reserved. Wizardry is a registered tredemark of 1259190 Ontario,Inc. All rights reserved. Wizardry is a series of copyrighted programs licensed to ASCII Corporation. Modification for the PlayStation format "DIMGUIL" Copyright © 1998-2000 by ASCII Corporation. All rights reserved.
ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遺産	© CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	© CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
マリオネットカンパニー2 Chu！	© 1999,2000 MICROCABIN CORP.
フランベルジュの精霊	© KID 2000
スーパーロボット大戦α	© 葦プロ © 1997 GAINAX／EVA製作委員会 © GAINAX／Project EVA・テレビ東京 © 創通エージェンシー・サンライズ © ダイナミック企画 © 東映 © 東北新社 © BANDAI • VICTOR • GAINAX © 光プロ／アミューズビデオ／PLEX／アトランティス ©ビックウエスト © BANPRESTO 2000
ブリガンダイン　～グランドエディション～	© 2000 イースリースタッフ　CHARACTER DESIGN © Yukitoshi Hotani／© Youzi Kurati 2000
鈴ものがたり	© CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
Dance Dance Revolution 3rd MIX	© 1998,2000 KONAMI&KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED
ぼくのなつやすみ	© Sony Computer Entertainment Inc.
エルダーゲート	© 2000 KONAMI＆KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED. ILLUSTRATION BY 田口 順子
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書	© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 2000
ペルソナ2 罰	シール面に表記してあります
ラグナキュールレジェンド	© 2000 Sony Music Entertainmet(Japan) Inc. © 2000 ARTDINK CORPORATION.
お水の花道	© 平和・ポニーキャニオン・共同テレビジョン
Screen～スクリーン～	© KID 2000 Illustrated by きみづか葵
DPSシール	イラスト／戸部 淑
FANTAVISION	© 2000 Sony Computer Entertainment Inc.
Primal Image Vol.1	© ATLUS／D's Garage 21 2000 © くちぎけんいち・フロッグエンターテイメント／iceman／koji
オールスター・プロレスリング	© 2000 スクウェア
エヴァーグレイス	© 2000 From Software,Inc.
FIFAサッカー ワールドチャンピオンシップ	© 2000 Electronic Arts. EA SPORTS,and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and／or other countries. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS.
ストリート麻雀トランス　麻神2	© 2000 SUNSOFT © 2000 CHATNOIR
スキャンダル	© Sony Computer Entertainment Inc.
TVDJ	© Sony Computer Entertainment Inc.